

THE GAMES machine

48

16 PAGINE IN PIU'

ACTION AMIGA

ECCEZIONALE!
1 DEMO GIOCABILE
ORIGINALE
IN OMAGGIO!

CREATURES

LA THALAMUS ALLA RIBALTA

TROLLS

MEGLIO DI ZOOL - SUL 1200!

LEGEND OF VALOUR

RPG ALLA GRANDE!

DESERT STRIKE

(1 MB)

RECENSITI PER VOI: TROLLS - BEAVERS - CONTRAPTION ZACK - CREATURES - MORPH
MANIAC MANSION - LEGEND - OPERATION STEALTH - NIGHTMARE - PIRATES

LEGEND OF VALOUR - COHORT 2 - TRANSARTICA - HISTORY LINE - RAGNAROK - BATTLE ISLAND 2

REACH FOR THE SKIES - INTERNATIONAL RUGBY - CASTLES

**LA PRIMA E PIU' VENDUTA RIVISTA
ITALIANA DI VIDEOGIOCHI !**

E' IN EDICOLA IL NUMERO DI GIUGNO

THE GAMES machine

AMIGA - PC

ALL'INTERNO DEL NUMERO:

SYNDACATE: L'ULTIMA MERAVIGLIA DELLA BULLFROG

JURASSIC PARK: IL FILM E IL VIDEOGIOCO

EYE OF THE BEHOLDER: RECENSITO IL TERZO EPISODIO

7th GUEST: IL PRIMO CAPOLAVORO SU CD-ROM

...E MOLTO ANCORA!

DIAMOCI DENTRO!



Il mercato, lo abbiamo ormai detto, è in fase di stanca: i produttori valutano la situazione, i programmatori si preparano al prossimo periodo di "vacche grasse" e le case centellinano le uscite. E noi? E noi invece no: come potete vedere dalla succosa rivista che avete in mano, ci siamo veramente dati da fare: sedici pagine in più (avete notato il peso?), ben diciannove giochi recensiti e un fantastico demo giocabile. Scusate se è poco... Una cosa è certa: pur di farvi contenti mentre sfogliate le pagine del nostro duro lavoro, non ci fermeremo mai...

Stefano Gallarini

OGNI MESE IN EDICOLA

20

ANNO 3
NUMERO 20
GIUGNO 1993
LIRE 5000

XENIA
EDIZIONI

MANIA

132
PAGINE
DI MANIA

NINTENDO

NES
GAME
BOY
SUPER
NINTENDO

L'ATTACCO DEI CARTONI ANIMATI
ALLA NINTENDO

TINY TOONS E
TOM & JERRY
SU SNES, NES E GAME BOY



SEGA

MASTER
SYSTEM
GAME GEAR
MEGA
DRIVE

UN PUNTO A FAVORE
DEL MEGADRIE

SPOT

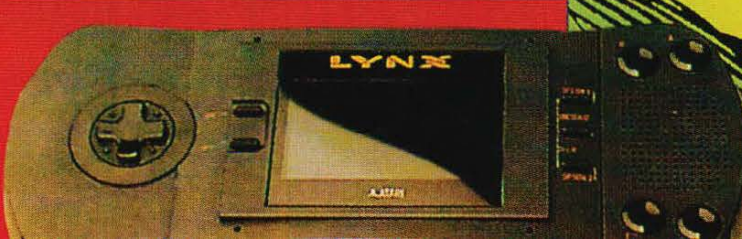


ATARI

LYNX
7800

MEGA DRIVE, SNES
E LYNX AL CALDO COL

GOLF



MEGA DRIVE
GLI X-MEN
CONTRO MAGNETO



Spedizione in abbonamento postale gr. III/70

TM & © 1992 MARVEL ENTERTAINMENT GROUP INC. ALL RIGHTS RESERVED



**THE
GAMES
machine**

**ACTION
AMIGA**

DEMO

DESERT STRIKE 6

TEST

BATTLE ISLAND II 40

BEAVERS 12

CASTLES 46

COHORT 2 33

CONTRAPTION ZACK 18

CREATURES 20

HISTORY LINE 36

INTERNATIONAL RUGBY 44

KNIGHTMARE 28

LEGEND 26

LEGEND OF VALOUR 30

MANIAC MANSION 25

MORPH 22

OPERATION STEALTH 27

PIRATES 29

RAGNAROK 38

REACH FOR THE SKIES 4 2

TRANSARTICA 34

TROLLS 8

SPECIALE

TUTTI A CACCIA DI MOSTRI 14



Editore: Xenia Edizioni S.r.l.
Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano
Direttore Responsabile: Roberto Ferri
Direttore Esecutivo: Stefano Gallarini
Caporedattore: Marco Auletta
Assistente alla Redazione:
Stefano Petrullo
Redattori: Mirko Marangon,
Alex Rossetto, Christian Antonini,
Andrea fattori, Stefano Petrullo,
Raffaele Sogni, Andrea Della Calce
Segretaria di Redazione:
Roberta Zampieri
Grafica e impaginazione elettronica:
Carlo e Alessandra Gandolfi
Redazione: Xenia Edizioni
Casella Postale 853 - 20101 Milano
Tel. (02) 66.80.45.05 (3 linee r.a.)
Fax (02) 66.80.44.78
Fotolito: LitoMilano, Brugherio (MI)
Stampatore: Rotolito Lombarda, S.p.A.
Cernusco sul Naviglio (MI)
Concessionaria di Pubblicità:
Spaziotre - Piazzale Archinto, 9
20159 Milano Tel. (02) 690.01.255
Fax (02) 690.01.277
Distribuzione: ME.PE S.p.A. - Viale
Famagosta, 75 - 20124 Milano -
Pubblicazione Mensile - In corso di
registrazione presso il tribunale di Milano
- Pubblicità inferiore al 70%
Arretrati: il prezzo di copertina
più Lit. 5.000 per spese postali

DESERT STRIKE

ELECTRONIC ARTS

Flap flap flap flap flap flap
flap flap flap flap, uishhhhhh,
kaboom; ecco cosa succede
a contraddirmi quando sono
di cattivo umore (oppure non
so cosa scrivere...)

Dopo mesi dall'uscita della versione Megadrive ecco piombare sui nostri monitor Desert Strike per Amiga, un gran bel gioco, forse un po' difficile, ma senza dubbio un bel gioco. Come dite? Non sapete di cosa sto parlando e le foto non vi dicono assolutamente niente, ma dove vivete, ma io non lo so, come è possibi-



andati dispersi. Gli unici esseri che non avevano niente da fare erano i due mozzi che vennero assoldati e improvvisati piloti. Indovinate un po' a chi toccherà il gravoso compito di impersonare i suddetti?

Siii, proprio a voi, salite sull'elicottero e cominciate a fare girare le pale il più vorticosamente possibile, tirate la cloche e attendete che il vostro mezzo si libri nell'aria trasportando il proprio carico di morte che si abatterà sul bersaglio di turno nuclearizzando tutto il nuclearizzabile e spargendo terrore e morte in tutto il mondo conosciuto...scusate, la mia vena pseudo-poetica mi ha colpito un'altra volta.

le... ma leggete The Games Machine o cosa? Beh, ad ogni modo mi sento buono oggi e, visto che devo scrivere quattromila caratteri, vi parlerò un po' di Desert Strike, l'ultima fatica Electronic Arts.

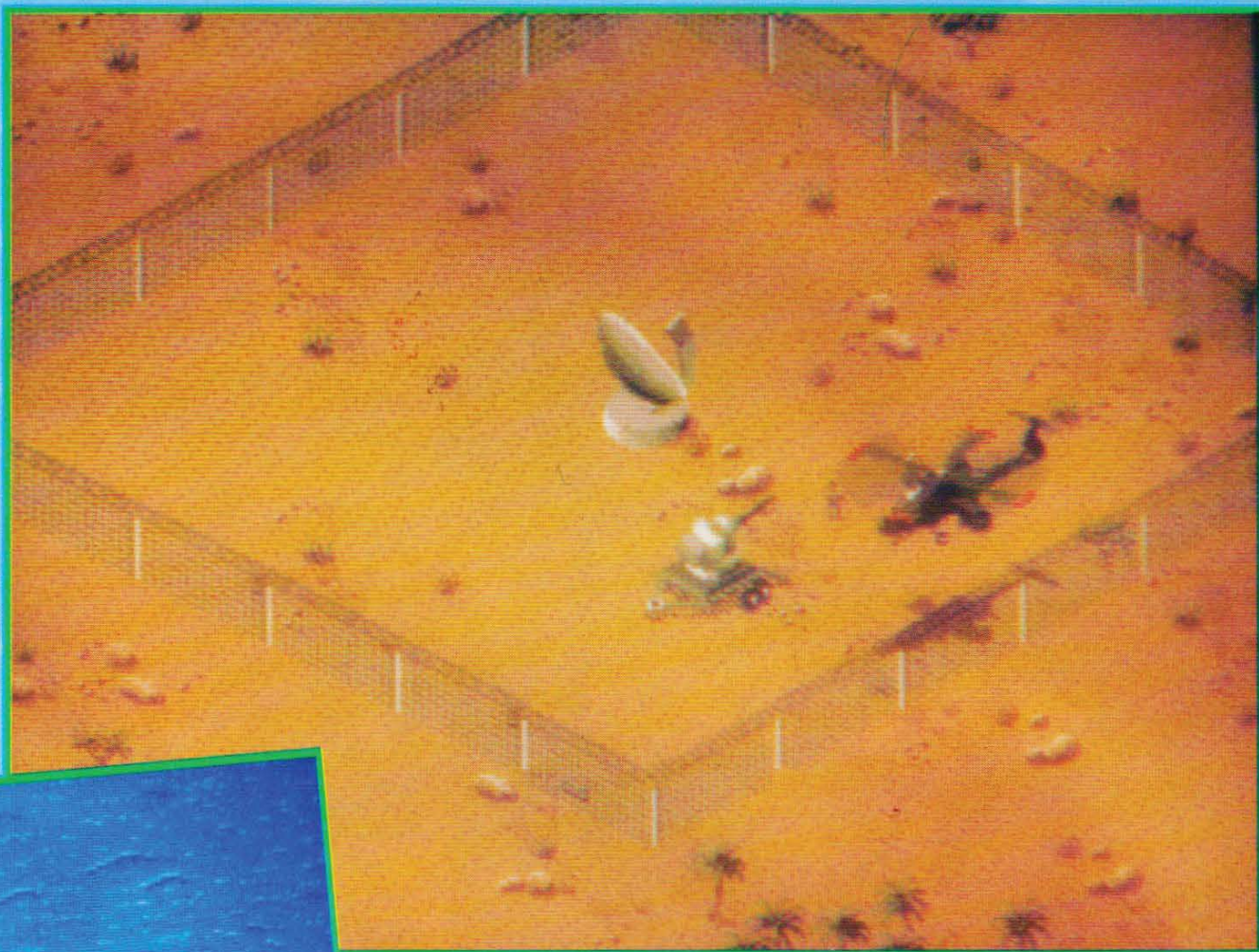
Come penso sappiate gli americani sono molto esosi e spendaccioni in ambito di armamenti, ma questa volta i fondi sono stati tagliati in modo igno-

bile e il signor Clinton ha deciso di mandare in guerra solo un incrociatore accompagnato da un AH 64 Apache, giunti a destinazione però il comandante delle operazioni si accorse che i piloti designati per l'operazione erano



Ad ogni modo torniamo a parlare di Desert Strike; come avrete già visto dalle foto la visuale in-game è isometrica e l'area di gioco è piuttosto vasta (oltretutto nel gioco finale ci sono varie ambientazioni che contribuiscono ad aggiungere varietà al gioco), nel dischetto troverete naturalmente solo una delle numerosissime missioni invece presenti nella versione finale che potrete trovare in ogni rivendita di software originale.

Un aspetto molto originale che mi ha colpito favorevolmente è senza ombra di dubbio la componente strategica presente in ogni missione, la mappa che visualizza (aaaaaaahhh, Marco ha appena cercato di bruciarmi i capelli, capite cosa vuole dire scri-



Hellfire, gli Hydra e i proiettili del cannoncino da trenta millimetri capace di

Provate poi a posizionarvi sopra un carro armato e fatevi sparare fino a farvi abbattere, voi sicuramente morirete, ma volete mettere il piacere di schiantarvi contro un carro armato facendolo saltare per aria... Grande!!! Un altro aspetto positivo è la possibi-

vere in redazione?) i bersagli, le fonti di rifornimento senza dimenticare gli scopi della missione che sono molteplici per ogni sortita.

Siate il più parsimoniosi possibili con le armi, cercate di non sprecare gli

vomitare proiettili con un volume di fuoco letale e continuo che non risparmia niente e nessuno



(nuke'em all). L'unico appunto infatti che si può muovere a Desert Strike è l'eccessiva difficoltà che potrà stressare i giocatori meno esperti, questione di farci la mano...

lità di distruggere tutto quello che c'è sul video: uffici comunali, palazzi, camion, posti di blocco, persone che attraversano la strada sono solo alcune delle cose che potrete sventrare senza pietà.

Ottima grafica, ottima animazione e giocabilità di tutto rispetto, giocate per dieci minuti con il nostro demo e, se non siete obiettori di coscienza, vedrete che vi piacerà un sacco.

Stefano "BDM" Petruccio

TROLLS

FLAIR

(solo 1200)

C'era una volta, tanto tempo fa, in una galassia lontana lontana... No, decisamente non ci siamo... C'era una volta, in un villaggio lontano, lontano... Ok, va meglio.

Allora (sessanta minuti, lo so è vecchia, ma non sapevo cosa scrivere) in questo villaggio viveva un tizio alquanto strano che faceva il giocattolaio; in contemporanea all'arrivo di questo personaggio nel paesino si registrarono strane morti e... oops! Scusate mi sa che mi sto un po' confondendo con la trama di Cose Preziose (più che altro ho un sonno pazzesco e sono le due di notte!).



Insomma, questo giocattolaio non aveva nessuna tendenza omicida, anzi, cercava di rendere felici tutti i bambini costruendogli bellissimi balocchi; tra tutti i giocattoli che aveva costruito uno in particolare era predestinato per un compito molto speciale e alquanto pericoloso. Il prescelto era un Troll di legno a cui una notte viene data la vita; appena preso coscienza della sua nuova forma il Troll si trova davanti ad un corridoio pieno di strane luci e di colori abbaglianti (insomma una disco-

teca) e una voce dall'alto gli ordinò di avventurarsi nelle varie stanze e recuperare tutti i bambini Troll (se poi riusciva a portare a casa anche la pellaccia, meglio per lui).

Il Troll era contentissimo di imbarcarsi in questa nuova avventura, ma fiutò una leggera puzza di bruciato, infatti ben presto si rese conto che i livelli erano infestati da oggetti di ogni genere che non vedevano l'ora di farlo



sparire dalla faccia della terra.

Per sua fortuna ogni stanza era piena di bonus e soprattutto era possibile trovare un utilissimo yo-yo che gli poteva tornare utile per arrampicarsi ad altezze altrimenti impossibile e soprattutto per difendersi da quei fetenti che cercavano di colpirlo in tutte le nefande maniere.





Ma non saranno solo le armi ad avvantaggiare il Troll, sarà possibile trovare su ogni mondo alcuni oggetti magici che conferiranno al nostro buffo personaggio alcune caratteristiche stupefacenti (più o meno come un litro di LSD); tra questi troveremo delle scarpe che faranno letteralmente



proprio positivi, questi sono la palla e catena che come è deducibile renderanno lentissimi tutti i vostri movimenti e la birra che farà

ubriacare il Troll e lo renderà alquanto incontrollabile. Mentre giocate potrete raccogliere occasionalmente alcune lettere che andranno a formare la parola BONUS o BOGUS, queste vi serviranno quando completerete un livello; verrete infatti spediti in un mondo particolare dove se avete composto la parola bo-



schizzare il Troll ad una velocità mai vista, lo scudo che lo renderà temporaneamente invisibile, le ali (provate a indovinare la loro funzione?), le scarpe a molla che faranno raggiungere al nostro eroe altezze inimmaginabili e infine la sveglia che bloccherà per un breve periodo tutti i mostri presenti nel livello.

Ma esistono anche alcuni "item" non



nus dovrete raccogliere il maggior numero di oggetti, vite e amenità simili (pena, la perdita di tutti i punti trovati), se invece avete un Bogus preparatevi a soffrire poiché il vostro obbiettivo sarà quello di recuperare due oggetti specifici in un limite di tempo e se non riuscirete nel vostro intento la perdita di una vita sarà inevitabile (altrimenti avrete un mega bonus, rischioso ma ne vale la pena!). Devo ammettere che appena Marco mi ha rifilato questo ultimo prodotto della



che invita il giocatore a proseguire senza mai metterlo di fronte a situazioni impossibili. Senza dubbio posso affermare che si tratta del miglior gioco per Amiga 1200 mai pubblicato fino ad oggi e l'unico appunto che posso muovergli è a riguardo di alcuni rallentamenti presenti in condizioni di particolare "caos" sullo schermo.

Mirko "TMB" Marangon



Flair non ero un granché felice, infatti avevo precedentemente giocato sia alla versione Amiga sia a quella PC e non ero proprio rimasto soddisfatto; per Amiga 600 (o 500, o 2000, insomma tutte quelle macchine che non hanno l'AGA) il programma era abbastanza comune, con un fondale generalmente piatto (abbastanza spoglio) e colorato tramite l'uso del copper. La versione PC è meglio non metterla neanche in mezzo visto la penosa realizzazione (diciamo chiaramente che il PC per questo genere di giochi



è decisamente tagliato fuori); bene, questa versione per A1200 è decisamente superiore, ci sono un sacco di colori su schermo, un parallasse pazzesco e disegnato alla perfezione (altro che Zool) e una realizzazione tecnica più che buona (provate a dare un'occhiata al "fade" da 256 colori praticamente perfetto della schermata iniziale).

Anche a livello di divertimento siamo messi bene, infatti il prodotto si lascia giocare ed ha un difficoltà crescente



VALUTAZIONE GLOBALE



**È IN EDICOLA IL PRIMO NUMERO
DEL NUOVO FANTASTICO
FUMETTO**



**I DEMONI SONO VICINI...,
SCOPRILO IN QUESTA
AVVINCENTE AVVENTURA**



GRANDSLAM

Faceva un caldo infernale quella sera al Forum di Beaverland, tutto era pronto per il mega galattico concerto delle più famose rockstar della storia, i milici Beatles!!! Ehm no.... Beavers! E chi diavolo sono? Andate avanti a leggere e lo scoprirete...

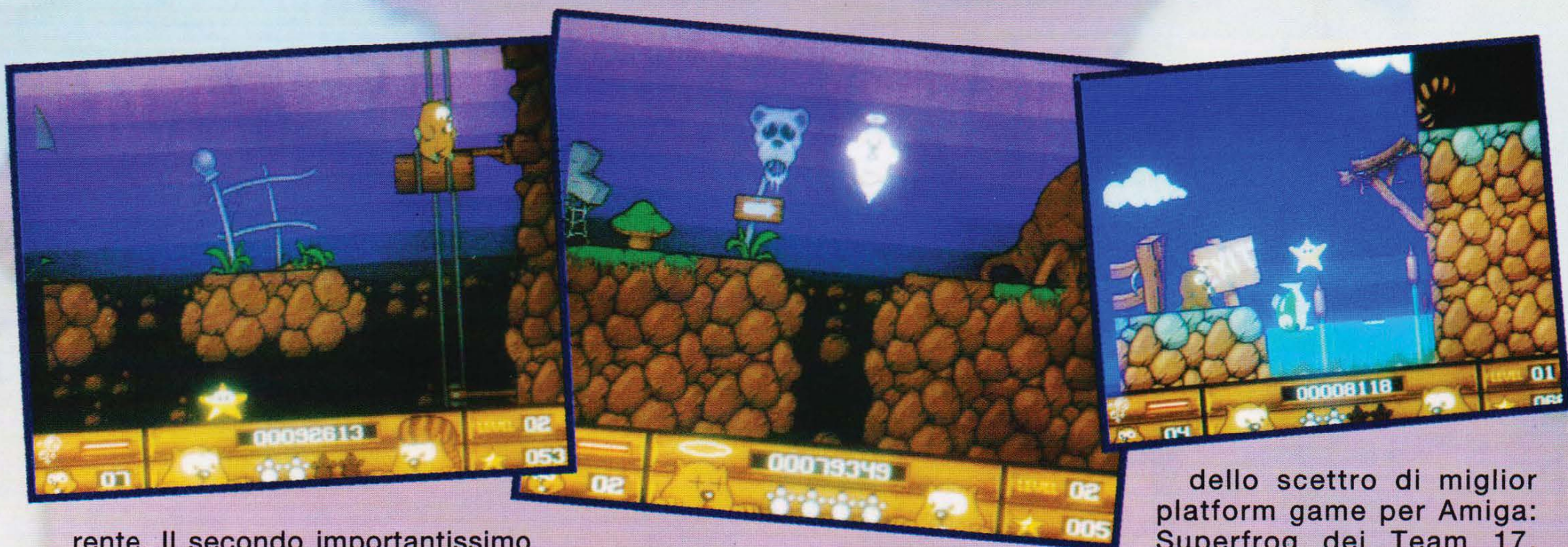
Allora, stavamo parlando dei Beavers: niente di strano se non che il gruppo è composto interamente da castori! Vabbè, si può soprassedere su questo piccolo particolare, però viene da riflettere se i più acerrimi nemici si chiamano Rabbit Rockers e cioè Conigli Rocchettari, e sono tutti conigli. Sta di fatto che questi ultimi sono incavolati come delle bestie (e come se no?) perché i Beavers li

hanno spodestati dal primo posto nelle classifiche, grazie al loro ultimo e travolgente successo: il "Beaverspin", la musica più ballata in tutte le discoteche della Foresta. Tutto ciò ovviamente non va giù ai Rabbit Rockers (sostenitori accaniti di musica rock e rap) che decidono di attuare un piano consistente nel rapimento della moglie del leader dei Beavers, Jethro, e minacciandolo di ammazzarla a suon di schitarrate distorte se il gruppo non verrà sciolto e tutti i dischi distrutti: una volta successo questo i Rabbit Rockers saranno ancora in vetta alle classifiche musicali, di cui erano una volta detentori.

Il giocatore impersona la rockstar(?!?!?) Jethro e i suoi figlioletti, e il suo scopo è quello di andare alla ricerca di un'altra bella castora, ma in caso non ci riesca, sarebbe costretto a tentare di trovare quella racchia e rompiscatole della moglie, nascosta in fondo ad una serie di livelli pieni di trabocchetti e avversari di ogni sorta, fino ad arrivare al confronto finale con il capo dei Rabbit Rockers. Il buon Jethro troverà lungo il suo cammino delle stelle gialle denominate Stelle del Carisma, che gli permetteranno, sia di incrementa-

re la sua popolarità presso gli abitanti della foresta, sia di terminare il livello; inoltre ogni otto stelle raccolte, Jethro guadagnerà una unità di energia (all'inizio il giocatore dispone di cinque vite con cinque unità di energia ciascuna). Molto simili alle Stelle del Carisma sono le rosse Stelle della Vita e quando verranno raccolte tre di queste particolari stelle, Jethro guadagnerà una vita extra. Al contrario delle Stelle del Carisma, le Stelle della Vita sono "intelligenti": per raccogliercle non sarà più sufficiente incocciarle in qualche modo, ma bisognerà avvicinarsi cautamente per non lasciarle scappare e zompargli sopra all'improvviso. Qua e là per i livelli sono disseminati degli oggetti che possono tornare utilissimi al fine del completamento degli stessi. Il primo oggetto è rappresentato dal Berretto con la coda di Procione, che servirà ad arruffianarvi i figliotti che vi stanno aiutando nell'avventura; se per caso non doveste trovare il Berretto, i piccoli peluches si arrabbieranno per non aver fatto loro un regalo e vi lasceranno a voi stessi nel completamento del livello cor-





rente. Il secondo importantissimo oggetto da rinvenire è il Seme del Fungo. Questo particolare seme, una volta raccolto, permetterà al giocatore di saltare su delle piattaforme irraggiungibili precedentemente, semplicemente venendo piantato nella posizione più idonea. Il terzo e ultimo oggetto, ma non per questo meno importante è la Chiave Inglese con la quale Jethro sarà in grado di riparare ascensori o generare getti di vapore che lo scaglieranno in aria verso le piattaforme più alte. Per finire alcuni livelli sarà necessario andare alla ricerca di vari interruttori che devono venire attivati, provocando svariati effetti sul livello, come accendere un ascensore o una macchina, o sbloccare alcune porte. Proprio dietro queste porte sono celati alcuni degli oggetti descritti precedentemente, o addirittura possono teleportare in altri punti dello stesso livello. Spesso però per com-

pletare un livello bisogna risolvere dei semplici puzzle scovando delle foglie di gomma, che permettono a Jethro di effettuare altissimi salti, oppure delle nuvole "solide" che lo portano fino in cielo, per arrivare ad uscite altrimenti irraggiungibili in altra maniera.

Il gioco ha tutte le caratteristiche necessarie per essere catalogato nella categoria dei platform game con i soliti nemici, i soliti bonus da raccogliere, i soliti mostri di fine livello. Malgrado la struttura sia semplice, il prodotto si avvale di un'eccellente grafica (molto ben disegnata la intro iniziale, ma purtroppo senza musica!), supportata da delle stupende animazioni (strepitosa quella di Jethro che si avvicina con circospezione, con la faccia da finto tonto) e da un sonoro più che discreto. Viene spontaneo il confronto con il gioco che si è impossessato di prepotenza

dello scettro di miglior platform game per Amiga: Superfrog dei Team 17.

Premettendo che adoro letteralmente quest'ultimo, mi trovo con qualche riserva verso questo nuovo gioco etichettato Grandslam, ma sviluppato interamente dai programmatori dell'Arc Developments (l'unico titolo prodotto da loro che mi viene in mente è Forgotten Worlds). First of all, mi sembra di poter dire che Beavers manca di profondità, riducendosi ad un arcade abbastanza scialbo e poco coinvolgente e anche piuttosto frustrante: infatti sul manuale c'è scritto che prima di avere una password per ricominciare dallo stesso punto una nuova partita, bisogna superare sei livelli e sconfiggere il Boss (io sinceramente non sono riuscito ad andare oltre il terzo livello e non posso dire di più sulla veridicità delle cose descritte all'interno del manuale, visto e considerato che nella schermata dei titoli c'è solo l'opzione per musica/effetti sonori). Tutto sommato un discreto prodotto dalla grafica eccellente, ma poco accattivante, soprattutto adesso che c'è in giro Superfrog, che secondo il mio modesto parere è il platform per Amiga.

Andrea "MAO" Della Calce



VALUTAZIONE GLOBALE



TUTTI A DI DEDEN

C'è un nuovo individuo in città: di professione fa il poliziotto in una città violenta come New York - e già questo dovrebbe bastare a renderlo un eroe - ma come hobby squarta mostri a mani nude, o meglio, a artigli nudi...

Senz'altro un tipo così è da tenere dalla propria parte, non credete? Ad ogni modo, di che cosa stiamo parlando? E' semplice, del nuovo, intrigante fumetto Demonhunter.

Cerchiamo un po' di scendere nei dettagli: Michael Sloane è un ispettore della squadra anticrimine di New York, sul metro e ottanta, fisico asciutto, capelli neri e lunghi legati dietro la testa. La sua linea di comportamento è riconducibile al classico "sbirro" alla Arma Letale, sempre ai limiti della legalità, fa un uso continuo della violenza per arrestare i criminali e non rispetta le classiche procedure. Potrebbe anche essere una persona come le altre, ma nel passato della sua famiglia è nascosto un segreto... beh, a dire il vero è un segreto così segreto che non lo conosce nemmeno lui!

Nel corso della prima storia, veniamo a conoscenza di alcuni fatti alquanto sinistri: il padre di Michael era un membro della loggia delle sette sfere, un'affiliazione di carattere mistico



CACCIA MONI



dalle attività rigorosamente segrete. Durante uno dei suoi viaggi insieme a un suo socio entra in possesso dopo tutta una serie di peripezie di una strana pietra nera che dovrebbe donare forza e vitalità sovrumane trasformando il possessore in un Demonhunter, mitica razza incaricata di difendere l'umanità dai malvagi demoni.

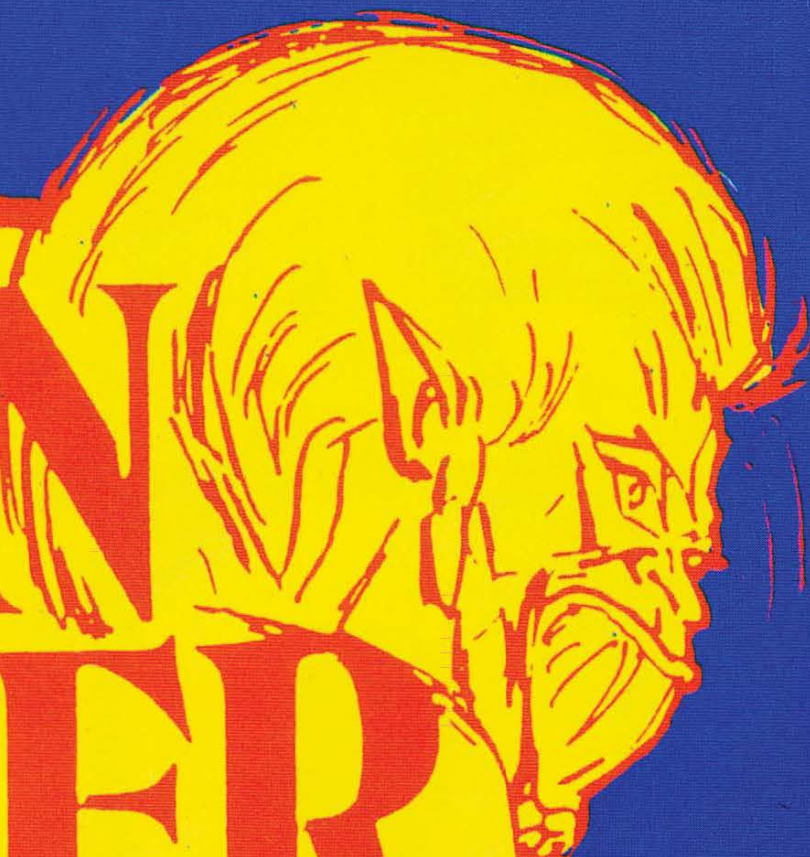
Il figlio comunque è di tutt'altro orientamento culturale: per Michael sono tutte storielle da quattro soldi, ma quando sua sorella viene aggredita da un essere abominevole la pietra nella sua mano sinistra comincia a risplendere...

Il "succo" di tutta la storia è che Sloane si trasforma in un Demonhunter: in un tripudio di luce e energia allo stato puro una veloce e letale figura si avventa sul mostro, "disponendone" in breve tempo. Ok, la sorella è salva e Michael è tornato misteriosamente alle sue fattezze. Sembra finito tutto così, ma non è che l'inizio: il ritorno dei Demonhunter sulla Terra coincide con la calata dei demoni: questi esseri mirano al totale controllo della razza umana, e non si lasceranno certo fermare da così poco...

In sunto, questo è quello che succede nel primo albo di Demonhunter. Ovviamente, per saperne di più vi conviene direttamente fiondarvi in edicola e procurarvene una copia, ma se qualcuno volesse saperne di più?

Beh, tanto per cominciare, Michael non lavora da solo: il suo "secondo" è l'ispettrice Jessica Moretti, di padre

DEMON HUNTER



italiano e madre afroamericana. Anche lei è "poco indulgente" con i criminali, per cui va perfettamente d'accordo con Sloane.

Il loro capo è Duncan Foster, perennemente arrabbiato (non è bello avere degli agenti che malmenano o sparano alla minima occasione) e odia essere chiamato "capo". Cosa che puntualmente succede quando Michael fa rapporto. C'è anche la mela marcia: Frank McNolan è un poliziotto violento, razzista e corrotto: che cosa gli succederà nei prossimi albi?

Eileen Lang è una telecronista del City One News, giornalista rampante e ex-compagna di Michael. Infine, c'è Betsy Sloane, la sorella cieca di Michael che di professione fa l'avvocato.

Nelle prossime puntate, li vedremo alle prese con gruppi di vigilante, bande giovanili, una nuova, pericolosissima droga e con i Demoni in persona. Non ci resta che aspettare!



PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO.

© 1992 ATARI CORP. LICENSED TO IMAGITEC DESIGN INC/MIRAGE "HUMANS"™ GAMETEK INC.



CADARIO

THE JURASSIC LEVELS HUMAN RACE

FINALMENTE I LIVELLI AGGIUNTIVI DI "THE HUMANS"!

ALTRI 80 LIVELLI DI CONFUSIONE EVOLUTIVA CHE HANNO COME PROTAGONISTI GLI HUMANS, BUFFI MA INTELLIGENTISSIMI UOMINI DELLA PREISTORIA.

ERAVATE CONVINTI CHE LA PRIMA VERSIONE FOSSE DIVERTENTE E APPASSIONANTE?! **PROVATE QUESTA...**

AMIGA
DISPONIBILE PROSSIMAMENTE PER PC.



LEADER
DISTRIBUZIONE

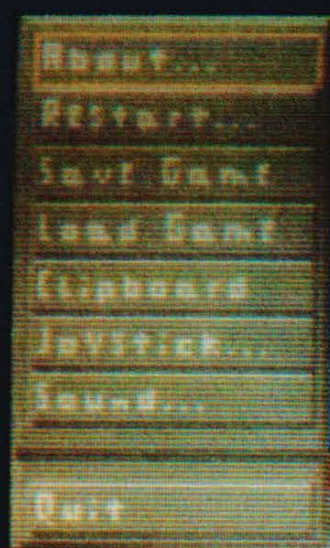
MINDSCAPE

solo con hard disk

E' con (dis)piacere che vi presento uno dei pochi giochi per Amiga che per funzionare richiedono obbligatoriamente l'installazione su hard-disk, ma che vantaggi cela una procedura simile?

Assolutamente nessuno!!!

Il lavoro dell'aggiustatore è notoriamente noto come una palla mostruosa, tutto il giorno in giro con una valigia contenente chiavi inglesi, cacciaviti e utensili vari; non so voi, ma a me un lavoro così non piace per niente. Figuratevi poi il mio stupore quando la Mindscape ha deciso di dedicare a quest'impiego un



gio-
co!

In Contraption Zack voi impersonate uno sfigatissimo omino che svolge il lavoro dell'aggiustatore all'interno di un complesso industriale di grosse proporzioni. Oltre a non essere portato per un simile lavoro Zack è anche parecchio (anzi, troppo) fessacchioto: il primo giorno di lavoro si presenta in tenuta fantozziana con tanto di cappellino blu ed espressione beota sul viso; i compagni di lavoro notando a prima vista l'acume del soggetto ne approfittano chiedendogli in prestito i suoi attrezzi di lavoro. Zack naturalmente non ha nessuna

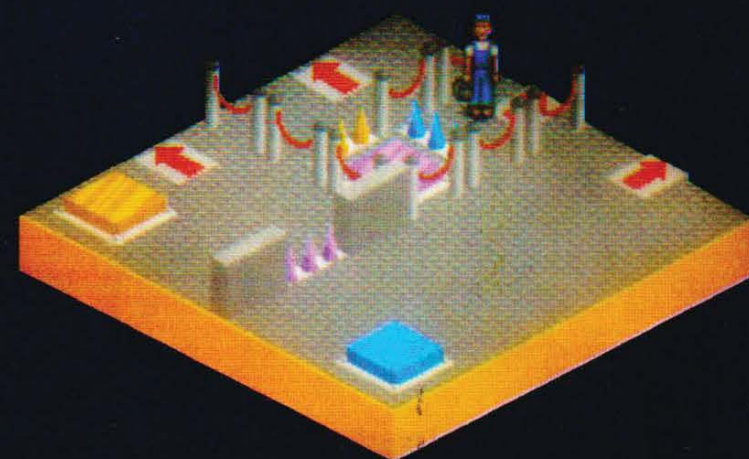
obiezione, l'importante è che tutte le cose cedute in prestito ritornino in dietro in perfetto stato. Naturalmente nessuno mantiene la promessa, anzi gli attrezzi vengono lasciati in giro per la fabbrica senza nessun ritegno. Come se non bastasse tutto questo bordellone, il capo di Zack manda a chiamare il nostro eroe e lo incarica di mettere a punto tutti i macchinari della fabbrica; ma come fare tutto questo senza prima recuperare gli attrezzi?

Ecco che allora il babbione dovrà innanzitutto recuperare i suoi attrezzi per poi utilizzarli nella maniera opportuna

(ovvero nel posto giusto al momento giusto pena l'incasinamento totale della partita...).

In sintesi Contraption Zack è tutto qui, un arcade adventure simile a D-Generation a cui è stata tolta la componente "nuclearizzailfottutoalieno" per prediligere gli enigmi nudi e crudi tipo punte gialle che sbarrano il passaggio, per eliminare l'ostacolo dovrete premere il pulsante giallo che però si trova dall'altra parte della mappa e allora voi dovrete...ecc ecc. Una volta

Il concept del gioco è semplice e abbastanza carino, ma sinceramente la realizzazione è quanto di più penoso mi sia capita-



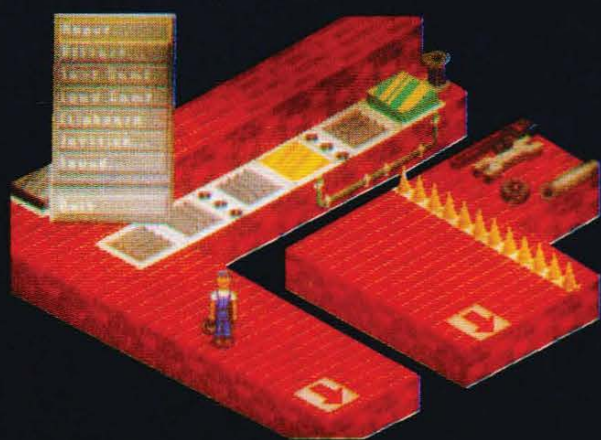
to di vedere in questi ultimi mesi, la grafica non è poi così malaccio, ma il gioco è leeeeeeeeeento, ma leeeeeeeeeento. Qualcuno di voi penserà che almeno i caricamenti siano veloci...e invece no, potrete scendere al bar e farvi un cappuccino e una brioche tra una locazione e l'altra, almeno non correrete il rischio di morire denutriti giocandoci!!!

Un'altro difetto è rappresentato dalla lentezza del gioco e dalla risposta piuttosto imprecisa del joystick; e poi, che bisogno c'era di rendere obbligatoria l'installazione su hard disk? Cinque mega per cosa? Misteri della programmazione!

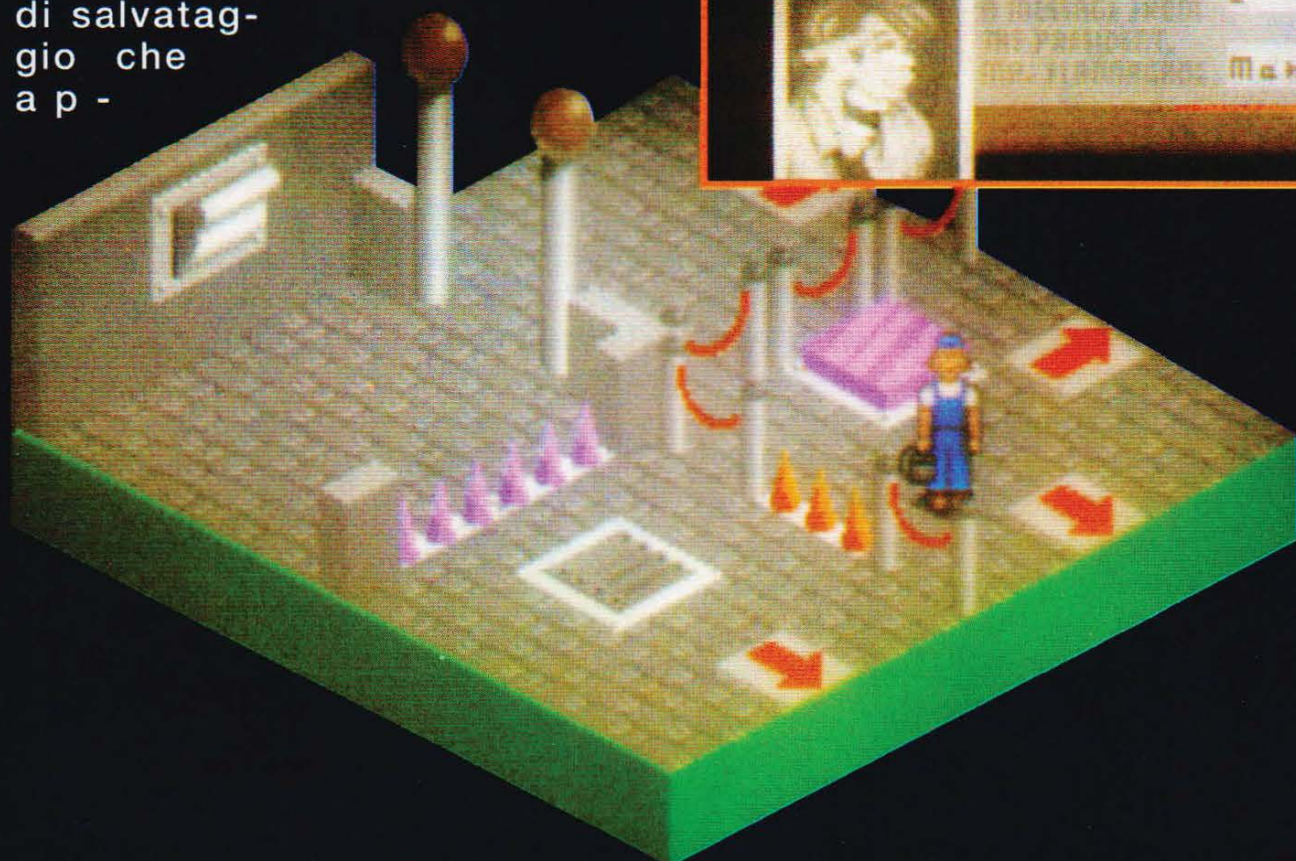


MON ZACK

E' mai possibile che nel 1993 dobbiamo essere ancora costretti a visionare ciofecate simili che, tra l'altro, sono perfettamente realizzabili su un Amiga 500 senza hard disk, figuriamoci sul 1200 (computer sul quale ho provato il gioco). Non è umanamente possibile vedere un 68020 sfruttato in una manie-



ra così urfida. Per ciò che riguarda gli effetti sonori anche qui siamo messi piuttosto male, il vecchio Paula (no, non è un viados, solo che traddandosi di un chip, si usa il maschile, o almeno spero) viene sfruttato sì e no al 20% (e probabilmente sono fin troppo generoso). C'è poi l'opzione di salvataggio che a p -

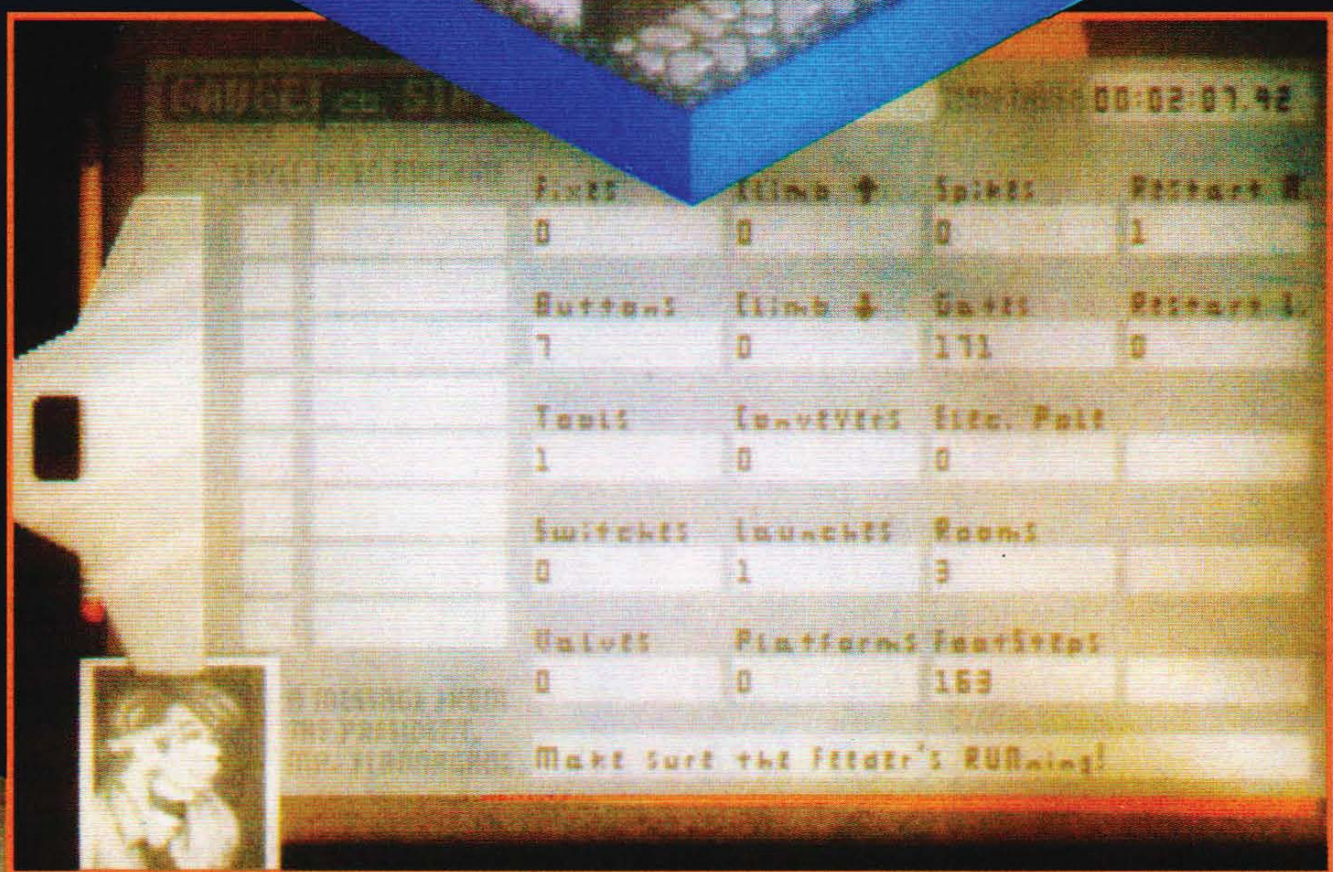


parentemente è veramente azzeccata, peccato che per salvare dovrete finire un intero livello e per fare questo ne passerà di tempo...pollice verso anche sotto questo punto di vista

Non nego che a qualcuno potrà piacere, ma bisogna essere proprio fanatici per sprecarci più di dieci minuti dietro (tempi di caricamento esclusi). Per me è da dare alle ca-

pre. Alla prossima (speriamo migliore) recensione

Stefano "BDM" Petrucci



VALUTAZIONE GLOBALE



CREATURES

THALAMUS

Vi ricordate quel bellissimo gioco per il Commodore 64, che aveva come protagonisti delle simpaticissime creaturine che venivano torturate e decimate in massa? Come dite? I Lemmings non sono mai approdati sul 64? No, vi state sbagliando, non stavo parlando di loro; c'è qualcosa che non quadra, sarà meglio che ve lo spieghi nella recensione.

Nel '90 circa, quando più o meno il sessantaquattro iniziò il suo lento declino, ci fu un gioco che sconvolse l'intero mercato videoludico ottobittistico; si trattava di Creatures (il gioco che secondo me vanta la grafica più bella sul 64, assieme a Rick Dangerous, Mith, Vendetta e Turrican II), era indescrivibile, mai prima d'ora si era usato il sessantaquattro in modo così magistrale; l'uso dei tantissimi (sedici) colori era perfetto, il sonoro superbo e la giocabilità esagerata.

Il gioco fece scalpore, ma per il momento non si pensò ad una possibile conversione Amiga; se ne cominciò invece a parlare un anno dopo, quando si annunciò che era in fase di preparazione sia la conversione di Creatures, sia quella di Mith.

Tutti erano in trepidazione, sia i redat-



tori delle più importanti testate videoludiche, che in epoca remota si erano divertiti con questi due kolossal, sia i lettori come me (al tempo ero un lettore come tutti voi) (anche peggio NdMA) che sbavavano solo sentendo nominare questi due nomi.

Attendemmo e attendemmo, ma dopo i dovuti ritardi a cui tutto il software importante è soggetto, arrivò il grande



giorno: venne commercializzata la conversione di Mith, che a dire la verità era nettamente inferiore alla versione ottobittiana; e qui la delusione (ma questa è un'altra storia). Attesi quindi la conversione di Creatures, e fino a ieri ho atteso, ma oggi, finalmente, ce l'ho qua, pronto per essere inserito nel drive; vedo già nei vostri occhi l'amletica domanda: come ti è sembrato? Ebbene la risposta è... la risposta è... decisamente ben fatto. Contenti?

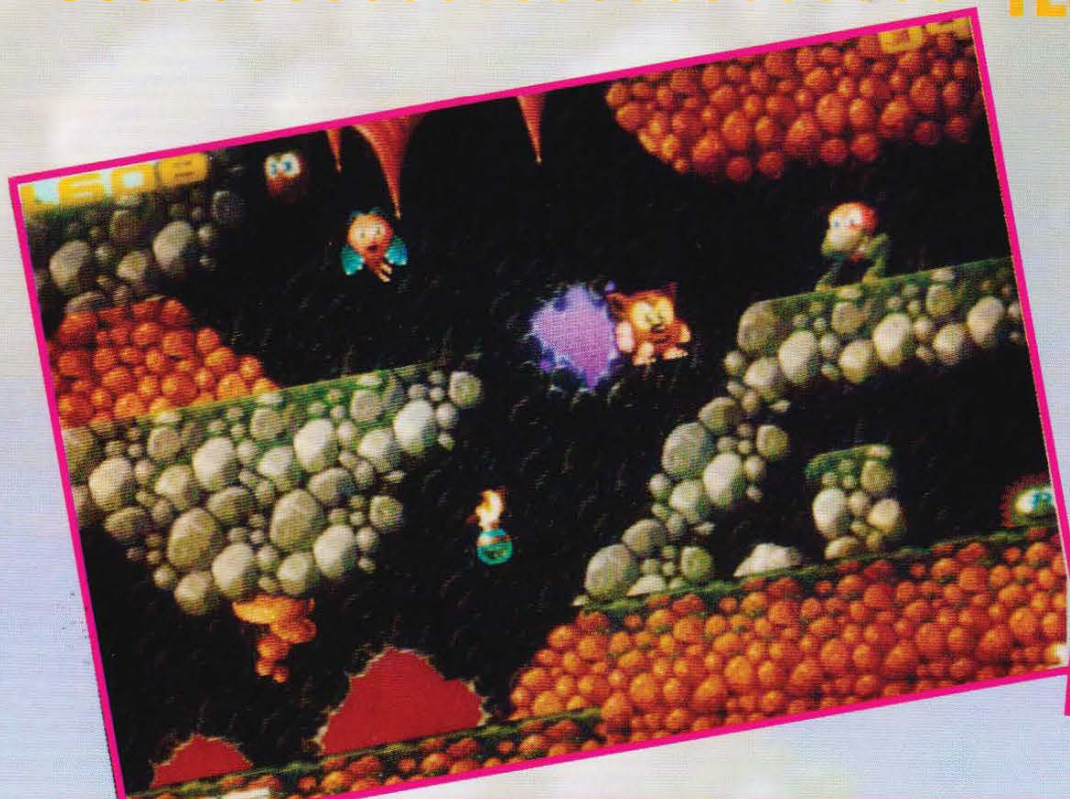
Ma andiamo per ordine; come tutti i



giochi di questo mondo, Creatures ha una trama, e io sono qui anche per dirvela. Allora, in mondo non molto distante da qui, vivevano delle creature nettamente diverse da noi (se vogliamo leggermente simili ai Gremlins); queste simpatiche bestiole erano assolutamente pacifiche, vivevano in perfetta armonia con la natura e con gli altri animali che li circondavano. Un bel giorno, però, uno di questi animali scoprì nascosta tra la vegetazione una pianta di cipolla; l'assaggiò e gli piacque, ma non solo, dopo averla mangiata ripetute volte se ne innamorò a tal punto che la coltivò su larga scala e la vendette a tutti i suoi amici.

Fin qui tutto bene, questa pianta però aveva uno strano effetto collaterale (lo stesso che ha sul nostro pianeta) e cioè che chi ne mangiava i frutti era in grado di incenerire tutto quello che incontrava il suo soffio; le creature andavano quindi allegramente in giro ad





arrostito tutto quello che vedevano, fino a quando, stufatesi di polverizzare la vegetazione, decisero anche di divertirsi bruciando gli animali che fino ad allora erano vissuti con loro armoniosamente.

Come si può ben immaginare, gli animali non furono proprio entusiasti dei progetti delle creature, e quindi dichiararono loro guerra; e qui comincia la vostra avventura; voi una volta tanto farete la parte dei cattivi, che dovranno andare in giro per tutta l'isola in cui si trovano al fine di distruggere tutte le creature a loro ostili e di salvare gli spacciatori di cipolle.

Il gioco è senza dubbio un platform a scorrimento orizzontale, anche se saltuariamente vi imbatte in un livello strategico chiamato delle "torture"; qui il vostro compito sarà quello di salvare un vostro simile che giustamente stava per essere giustiziato per omicidio. Graficamente è fatto veramente in modo impeccabile, lo sfondo è intriso di colori come poche volte si è visto, lo sprite principale è ottimamente disegnato e altrettanto ottimamente ani-

mato, per non parlare dei "buoni", che sono simpaticissimi ed eccezionalmente particolareggiati; insomma, graficamente è splendido.

La parte sonora è indubbiamente ben fatta, adatta alla sensazione di demenzialità che regna per tutta la durata del gioco; gli effetti sonori, invece, potevano essere un tantino più curati, ma dopotutto quando si è presi dallo spirito del gioco non si sentono neanche.

L'aspetto giocabilità è stato degnamente considerato, non è molto difficile, ma in compenso è spassosissimo incenerire tutto quello che vi viene incontro; l'unico neo (tra l'altro neanche



tanto piccolo) è che finita la partita che stavate giocando, dovrete ri-iniziare tutto da capo; e questo in effetti è un tantino palloso visto che una partita dura in media un quarto d'ora.

Come già detto nella storia, avrete a disposizione uno sparo abbastanza anomalo, che potrà essere potenziato e addirittura comprato nei negozi fra i livelli; potrete scegliere fra numerose potenze di sparo, ognuna con le proprie specifiche qualità tecniche; ad esempio, il Droopy (sparo che avrete in dotazione all'inizio della vostra partita) avrà un getto verso il basso, mentre il Fire Ball sparerà in modo orizzontale, e ancora il Wiggler avrà, dopo essere stato espulso dalla vostra cara boccuccia, un movimento ondulatorio, e così via... pensate, ci sono ben otto modi di sputare. Non è fantastico?

A questi va poi aggiunto un ulteriore sparo (il più potente) che si otterrà tenendo premuto il tasto di fuoco per un breve periodo.

Ecco, lo spazio a mia disposizione è finito; non posso a questo punto fare altro che consigliarvi il suddetto gioco, vedrete che vi divertirete, anche se secondo me la versione a otto bit rimane la migliore.

Raffaele Sogni

VALUTAZIONE GLOBALE



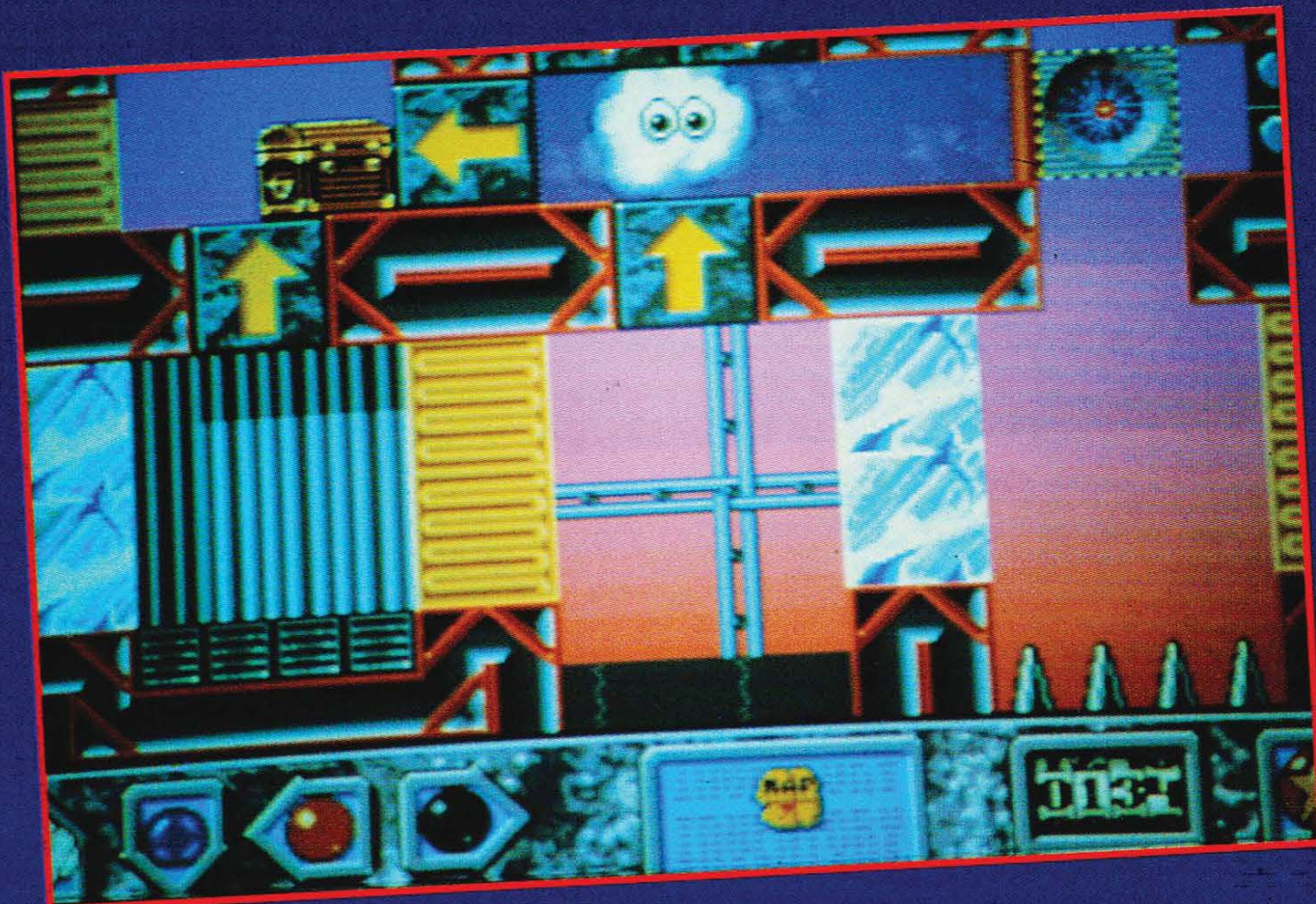
MORPH

FLAIR

Avete presente quella del tipo che si lancia da un grattacielo e dice "sono una palla sono una palla sono una palla - e se poi fossi un budino?" splash! Beh, non c'entra niente, ma fa piacere ricordarsela.

In un certo senso, questa orripilante "barzelletta" risalente all'Età del Ferro ha a che fare con la recensione dell'ultima trovata della Flair: Il protagonista è infatti... beh, diciamo... una pallina mutante? ma torniamo un po' indietro.

Tutto è cominciato da una visita fatta da un bimbetto grassoccio di nome Morris Rolph al suo geniale zio. Questo zio aveva appena completato la sua più grande invenzione, una macchina del teletrasporto, ed era desideroso di mostrarla al suo nipotino (beh, "ino" non è il termine esatto visto che un piccolo balenottero). Il primo



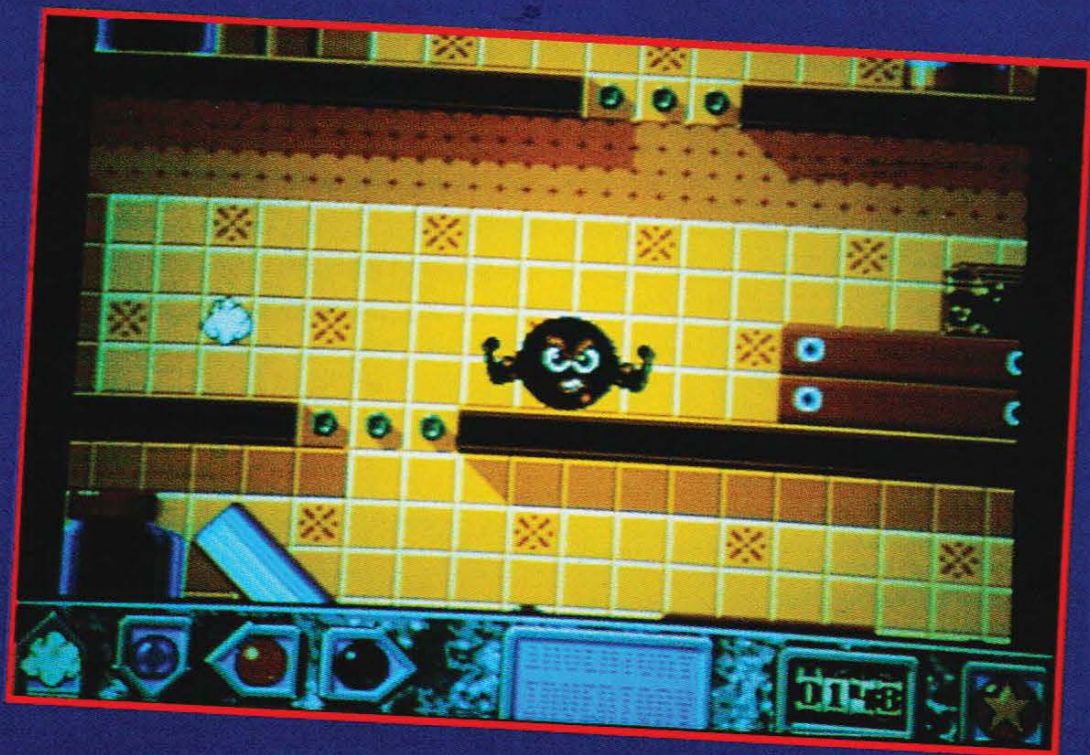
esperimento compiuto con questa macchina risultò un successo: un topolino venne trasportato attraverso la stanza senza che ne subisse alcun danno, al che Morris entusiasta saltò sulla pedana e chiese di venire sparato anche lui da qualche parte (nella testa! nella testa!). Prima che il prof si potesse pronunciare al proposito, il topolino di cui sopra si fiondò su una leva qualsiasi e... In poche parole, il risultato è questo: il teletrasportatore salta per aria, e alcuni dei suoi componenti

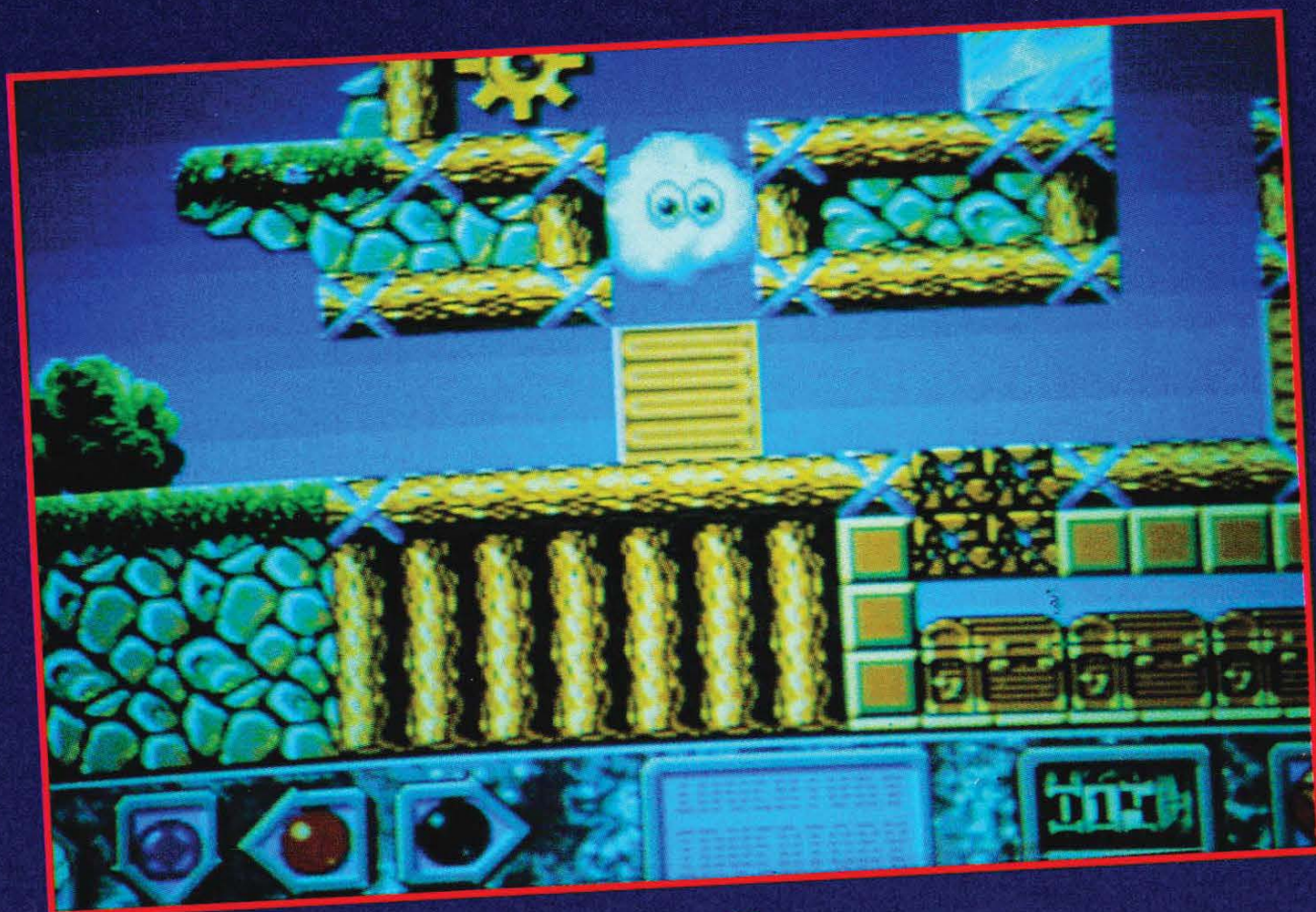
(peraltro vitali) sono sparsi per alcune dimensioni parallele. E allora? Fa niente, basta che tutti stiano bene. Come, non tutti stanno bene? Come, Morris non c'è più? E dov'è finito?

Aaah-ah...

Qui sta l'inghippo: Morris è stato trasformato in una pallina mutante, anche se come definizione non calza a pennello (i parenti saranno già lì a dire "ommioddio, cosa hai fatto al mio bambino..."): diciamo che "ogni tanto" è una pallina, e... insomma, è un "coso" capace di mutare stato: può scegliere se essere una massa d'acqua, una nuvoletta, una palla di ferro o una pallina di gomma. Contenti? Ooh, vedi che bastava dirlo?

L'unica maniera di riportare Morris Rolph (d'ora in poi solo Morph - MORris rolPH) al suo stato naturale è quello di fargli recuperare tutti i pezzi sparsi del teletrasportatore, consegnarli allo zio (come non si sa, e poi dove li mette? Una nuvoletta mica ha le tasche) e farsi ricomporre. Sembra facile, eh? Il problema è che i pezzetti in questione sono sparsi per tutta una serie di livelli (stiamo parlando di un videogioco, ve lo ricordavate?), e codesti livelli sono disseminati di ostacoli di ogni genere: punte, pozze d'acqua, "esseri malvagi", resistenze, ventole e cose varie: è ovvio che una ventola non farà molto a una pallina di ferro, ma provate a passarci davanti sotto





te anche sapere se è bello o se è brutto. Graficamente è decisamente accattivante: i colori sono squillanti, gli sprite sono tutti simpatici e i fondali sono davvero carini. Ma il gioco? E' divertente, giocabile, intuitivo e persino originale. E penso che di questi giorni sia una cosa che conta, no? L'idea delle trasformazioni è davvero azzeccata, tutti i livelli rappresentano sfide interessanti e la noia tarda davvero a sopraggiungere. Insomma, Morph è un gioco davvero interessante, probabilmente uno dei prodotti più simpatici di quest'anno. Non fatevelo sfuggire!

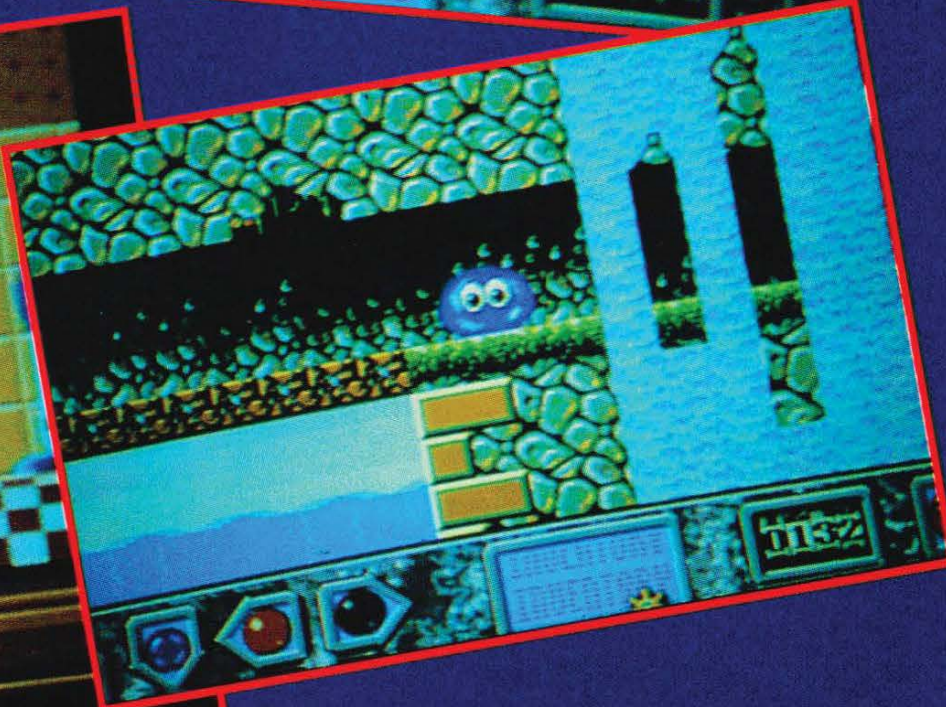
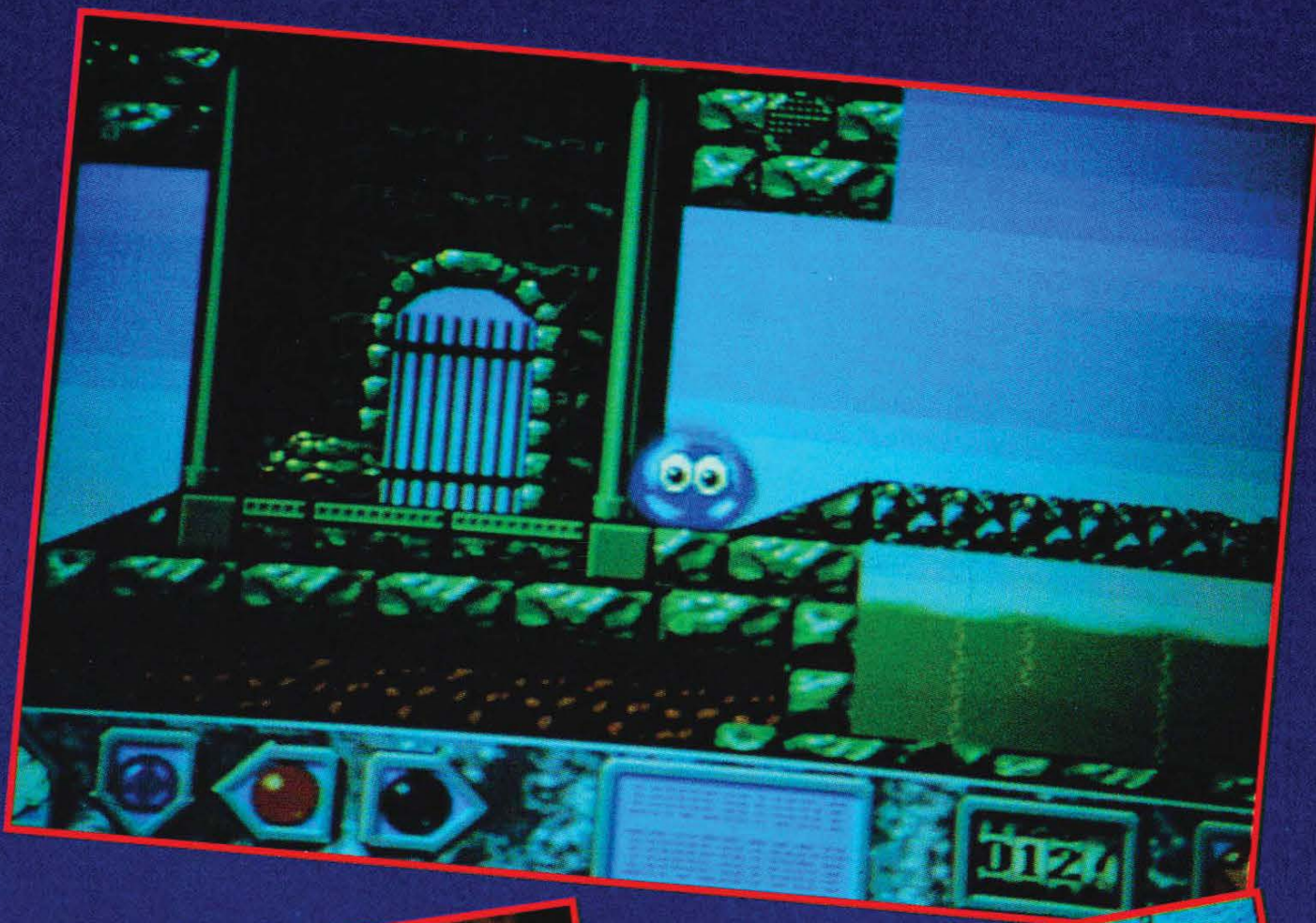
Marco Auletta

forma di nuvoletta e vedrete...

Altri problemi poi sono causati dall'impossibilità di mutare forma tutte le volte che si vuole: i cambiamenti sono contati, e per ogni diversa trasformazione. Per esempio, in un livello avrete a disposizione (sparo a caso) tre trasformazioni gassose, una liquida e due gommose. Reso l'idea?

Alcuni ostacoli comunque possono anche tornare utili: che cosa succederà mai se entrate sotto forma di gocciolona in una resistenza "che va"? Esatto, evaporate e diventate una nuvoletta. Non solo, l'aria calda generata dalla resistenza di cui sopra vi spingerà verso l'alto, permettendovi di raggiungere posti altrimenti inaccessibili.

Ora che sapete come funziona il gioco, probabilmente vorre-



VALUTAZIONE GLOBALE



SBARCO IN NORMANDIA

D-DAY

HAI IL CORAGGIO DI RIVIVERLO?



**MANUALISTICA
IN ITALIANO**

5 giugno 1944. I venti di guerra si stanno addensando sulla Manica. L'Operazione Overlord sta per iniziare con gli eserciti alleati che si stanno spiegando contro le forze naziste sulle spiagge della Normandia...



Hai perfezionato la tua abilità con delle missioni di addestramento. Adesso, come il leggendario Generale Dwight D. Eisenhower, sei pronto a guidare l'offensiva...

Innanzitutto studia la mappa di guerra, decidi le tue tattiche ed invia i comandi.



Poi inizia la battaglia. Alzati in cielo alla guida di un Bombardiere B17 e cerca di indebolire la resistenza nemica con un ardito bombardamento.

Con il rumore delle esplosioni ancora nelle tue orecchie, lanci le Truppe Paracadutiste Aviotrasportate su delle zone sicure.



ATARI ST

Adesso, nel caldo soffocante del carro, ti dirigi verso la prima linea... sbirciando dalla torretta del



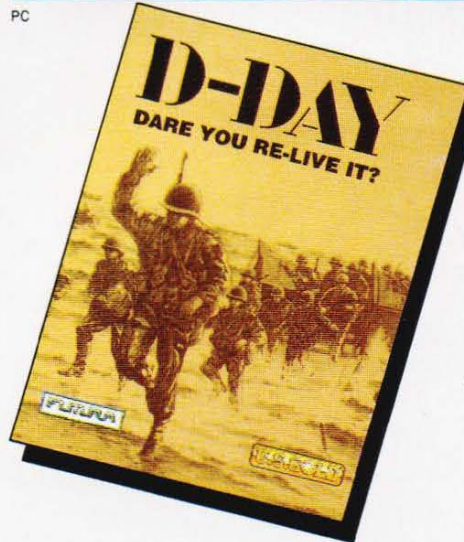
AMIGA

cannone distruggi un Panzer e continui per la tua strada.

Infine, richiama le truppe

terrestri per il combattimento finale testa-testa.

LEADER
DISTRIBUZIONE



FUTURA

DISPONIBILE PER: PC & COMPATIBILI, CBM AMIGA

SUPPORTO GRAFICO: EGA/VGA/MCGA. PROCESSORE: MINIMO 386SX.

MEMORIA MINIMA RICHIESTA: 548K RAM. SUPPORTO SONORO: SCHEDE SONORE ADLIB E ROLAND. AMIGA 1 MEGA.

U.S. GOLD

LUCASFILM - KIXX

Ed è con grande onore che mi accingo a presentare Lui, il padre di tutti gli Indiana Jones e Monkey Island: Maniac Mansion, la prima vera avventura grafica della Lucasarts, già Lucasfilm Games.

MANIAC MANSION

Island, Monkey Island II e Indiana Jones IV. In mezzo ci fu qualche esperimento tipo Loom, ma bene o male la sostanza rimane questa. Quindi? Quindi, se non vi è ancora entrato in zucca, Maniac Mansion è la prima avventura VERA della Lucasarts, notoriamente i giochi più attesi di questo genere. Via con la recensione!

Una meteora intelligente è caduta sulla Terra nei pressi della casa del dottor Fred. Costui è stato subito soggiogato dall'essere alieno, e ha



cosa che forse vorrete sapere è che è possibile controllare alternatamente tre personaggi in modo da formare un vero e proprio team (cosa possibile in seguito solo in Zak McKracken e limitatamente in Indiana Jones IV), che è un sacco divertente e che forse è il gioco più difficile della serie, a pari merito con il succitato Zak. A mio avviso, Maniac

Quanti di voi hanno giocato questo classico? Vedo alcuni affezzionati sorridere come ricordando un vecchio amico, alcuni che schioccano le dita con disappunto dicendo "m'è sfuggito" e altri che strabuzzano gli occhi dicendo "Classico? Quale classico? La prima avventura della Lucasarts non era mica Monkey Island, o forse Indiana Jones and the Last Crusade?". Povero me. Mettiamo un po' d'ordine, su! Milioni di anni fa, quando ancora i dinosauri passeggiavano felici per la terra, la Lucasfilm Games pubblico' un ibrido tra un'avventura e... qualcosaltro: il titolo era Labyrinth, e rappresento' un po' il "precu-



passato diversi anni chiuso nella sua isolata ed enorme casa (con il conforto - si fa per dire - della moglie Edna e del figlio Ed) a concepire piani assurdi. Un brutto giorno, il professor Fred rapisce Sandy, la ragazza di Dave (non quello di Consolemania) con l'intento di succhiare il cervello per farci nonsisacosa: immediatamente, mr. "solo e abbandonato" recluta due amici e parte alla volta della vecchia magione deciso a liberare la sua bella.

Come potete vedere dalle foto e capire da quello che ho scritto precedentemente, Maniac Mansion è impostato bene o male come le i suoi successori: un sacco di azioni disponibili (alcune inutili come fix e unlock - ripara e "apri con la chiave" - sostituibili tramite "use") selezionabili da un pannello e un'ampia finestra dove viene rappresentata graficamente l'avventura. Con il puntatore si selezionano le azioni e si muovono i personaggi in giro per la casa (il campo d'azione infatti è limitato all'abitazione e le sue immediate vicinanze) e... beh, non c'è molto da dire: l'unica



Mansion rimane un titolo validissimo, intrigante e indispensabile: se vi siete divertiti con Guybrush e Indy adorerete l'umorismo nero di questo "golden oldie", inoltre chiunque potrà trovare pane per i suoi denti. Dimenticavo: essendo i personaggi a disposizione piuttosto numerosi, è possibile risolvere il gioco in svariati modi, completamente diversi tra di loro, in modo da prolungare ulteriormente la sfida. E che mi dite adesso di Indy IV risolto in due settimane?

Marco Auletta



sore" delle Avventure Grafiche come si Deve. Forti dell'esperienza fatta su questo gioco, i programmatori sfornarono Maniac Mansion (primo vero gioco della serie), seguito a distanza da Zak McKracken, Indiana Jones III, Monkey

VALUTAZIONE GLOBALE



LEGEND



MINDSCAPE

Pensate che i terribili mostri lasciati liberi di scorazzare siano il peggior dei mali? Allora non avete mai avuto a che fare con un terribile mostro in preda agli incubi!

Tutto ebbe inizio agli albori del tempo, quando ancora i popoli che oggi abitano il regno di Trazere non erano nati. Oscuri e dimenticati duelli tra forze incontrollabili portarono un essere ignoto e potente alla prigionia eterna. Quegli eventi furono presto dimenticati, i bardi cessarono di raccontarne le leggende e le testimonianze scritte caddero sotto gli implacabili artigli del tempo e della ferocia umana. Ma ora, a distanza di interi millenni, il potere dell'antico essere sta tornando a colpire le rigogliose terre di Trazere: non si tratta di un attacco premeditato, di un perfido piano per la distruzione della razza umana, bensì di un'involontaria emanazione di magia. Dalla propria prigione, la potente creatura sta sognando, sogni di distruzione e malattia, di devastazione e inutili crudeltà. Il regno vacilla, il re sembra incapace di reagire, gli uomini colpiti dalla magia sprigionata dalle stesse viscere della terra si trasformano in mostri assetati di sangue... Per fortuna che ci sono i nostri quattro eroi (probabilmente gli stessi di Nightmare che hanno deciso di prendersi un po' di vacanza sotto mentite spoglie!). Proprio quando

sembra che nulla possa ormai fermare le orde del Caos, quattro impavidi avventurieri giungono da ogni parte del mondo per salvare il regno: un possente barbaro, dal Nord, un Mago, da Sud, un Bardo, da Ovest, e un assassino da Est (ma che grande fantasia. Chissà perché il guerriero non viene mai da Sud e il mago da Nord?).

L'inizio non è dei più eclatanti, quantomeno non dei più originali. La storia presenta similitudini con dozzine di giochi e romanzi fantasy, e gli eroi sembrano fatti con uno stampino. Fortunatamente, da questo punto in avanti il gioco non fa che migliorare! Innanzitutto i personaggi sono già prestabiliti e possiedono particolari punteggi e abilità: le uniche due modifiche che si possono fare riguardano il sesso (vedere il barbaro che si trasforma in una barbara è veramente divertente!) e, tramite l'uso di particolari pietre magiche, la distribuzione dei punteggi di base tra le caratteristiche principali: così, ad esempio, la pietra del Fuoco aumenta Destrezza, Velocità e Intelligenza, ma nel contempo riduce Classe Armatura, Punti Ferita, Forza e Costituzione, mentre quella dell'Aria incrementa Intelligenza, Velocità e Destrezza a discapito di Costituzione, Classe Armatura e Forza.

Conclusa questa prima sezione, si passa quindi al gioco vero e proprio. Per prima cosa è necessario spostare il proprio gruppo al di sopra della mappa principale - raffigurante l'intera regione - per raggiungere fortificazioni amiche o nemiche. All'interno delle prime è possibile fare acquisti, curarsi o ricevere utili avvertimenti, mentre le seconde riservano unicamente scontri e tesori da recuperare. L'obiettivo è ovviamente quello di fermare le forze del Caos, ma tentare un confronto diretto sarebbe a dir poco folle: bisogna riuscire a scoprire cosa sta succedendo all'interno del regno, bloccare la fonte di tutti i pro-



blemi e, possibilmente, scoprire per quale motivo il sovrano non si decide a intervenire con il proprio esercito (vi viene forse il dubbio che tutte le risposte siano legate tra loro? Bravi, siete molto perspicaci!). La visuale è dall'alto, in tre dimensioni, al contrario di quanto avviene solitamente nei Giochi di Ruolo su computer. Questo comporta inevitabilmente un rimpicciolimento delle singole sezioni, ma la grafica è abbastanza chiara e nitida da permettere di distinguere con facilità i singoli oggetti presenti nelle stanze. Meno curate sono invece le schermate fisse, all'interno delle quali i programmatori dimostrano tutta la propria ignoranza in fatto di anatomia umana e mostresca.

Il sistema di controllo è a icone, sparse un po' dappertutto all'interno dello schermo. Tra le varie opzioni, la più originale e divertente è senza dubbio quella che riguarda la magia: i maghi dispongono infatti di alcuni ingredienti e di qualche runa, che devono essere mischiati per dare origine ai singoli incantesimi (ovviamente non si sa cosa viene fuori finché non si prova!). Un buon Gioco di Ruolo, con spunti originali e divertenti malgrado una trama fin troppo abusata... può essere una simpatica variante ai soliti titoli di AD&D!

Andrea Fattori

VALUTAZIONE GLOBALE



OPERATION STEALTH

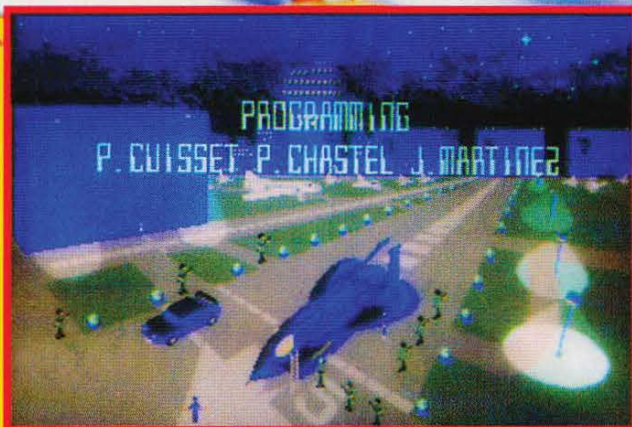
DELPHINE/KIXX XL

Cosaaaa?!?!?! Ti hanno fregato sotto il naso uno Stealth Fighter? Si signore, però lei deve capire, pioveva, c'era la nebbia e poi quel maledetto sole negli occhi... Bastaaaa! Non ne posso più, esci di qui e recupera quel dannato coso nero altrimenti...

Evidentemente il tizio di qui sopra non se la passerà molto bene e quindi toccherà a voi tirarlo fuori dai guai; ad essere sinceri la trama non è proprio così comunque chi se ne frega della storia, piuttosto occupiamoci del gioco.

Operation Stealth è stato uno dei primi giochi della Delphine ad utilizzare l'ormai famosissimo sistema Cinematique (una specie di SCUMM tanto per intenderci), una tecnica in grado di gestire un'avventura in puro stile cinematografico, con scene d'intermezzo, musica orchestrale e via dicendo.

Certo, è evidentissimo che oggi come oggi la grafica e il sonoro di questo gioco facciano sorridere, ormai siamo troppo abituati a vedere film interattivi



completamente digitalizzati e con incredibili scene in ray-tracing (vedi 7th Guest) da far strabuzzare gli occhi fuori dalle orbite.

Bisogna comunque ammettere che buona parte di questi "filmoni da CD" sono spesso e volentieri meno interattivi di una scatola di scarpe (e il Guest nominato poco fa ne è un'esempio lampante).

Tralasciando questo discorso (comunque molto interessante a mio parere) va detto che il lavoro svolto dai programmatori ai tempi è più che sufficiente per accontentare gli avventurieri più incalliti.

I maggiori difetti di questo budget sono gli stessi riscontrati da tutti ai tempi dell'uscita qualche anno fa, il personaggio principale è abbastanza idiota e per fargli capire dove deve andare dovrete tenere premuto il tasto del mouse

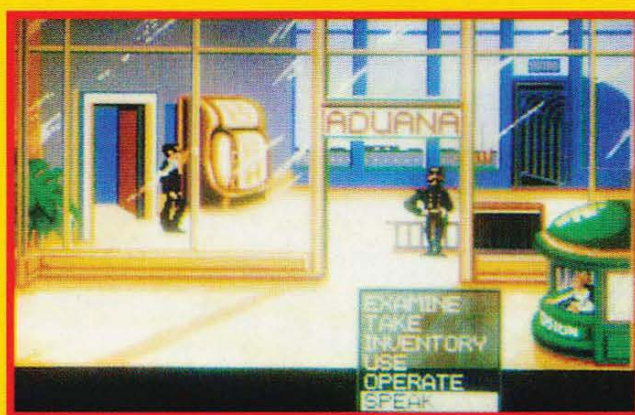
fino a quando non ha aggirato l'ostacolo che non gli permette di passare; insomma interfaccia punta-e-clicca è alquanto discutibile e ciò lo si può riscontrare anche nelle azioni che può compiere l'agente segreto (poche e incasinatissime da usare).

La Kixx ha comunque apportato dei miglioramenti al gioco (che per la cronaca porta la versione 4.0)

ottimizzando il codice e rendono il tutto installabile

su Hard Disk; anche sull'Amiga 1200 Operation Stealth si è comportato egregiamente (non saprei dire se gira più veloce perché non lo ho mai giocato su un'Amiga standard) e l'unico problema che ho riscontrato riguardava il puntatore del mouse che in alta risoluzione si "spappava" completamente (accade comunque anche con programmi come Lionheart e l'Amos Professional).

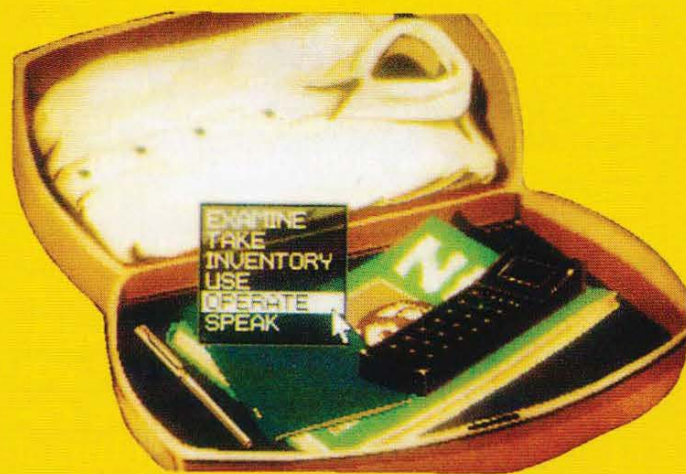
Se c'è comunque una cosa che mi ha dato davvero fastidio è l'opzione di save e load, anche se l'avventura è instal-



lata su hard disk si è costretti a salvare su un dischetto a parte.

In definitiva una discreta avventura che dimostra i suoi anni, ma che resta sicuramente un bel pezzo di collezione per tutti gli avventurieri dato il costo esiguo del gioco.

Mirko "TMB" Marangon



VALUTAZIONE GLOBALE



Knightmare

MINDSCAPE

Okay, avete detto che c'è un mondo da salvare? Mmh, vediamo un po', giovedì abbiamo una principessa rapita dal drago, venerdì dovrebbe esserci il Grande Olocausto, sabato e domenica non lavoriamo... ecco, per lunedì va bene!



Una terra chiamata Knightmare (con una sinistra assonanza con nightmare, ovvero incubo), un crudele tiranno da sconfiggere e quattro eroi disposti a tutti pur di riuscire nella propria impresa. In realtà non si tratta di niente di nuovo, una formula che abbiamo già visto decine di volte su computer di ogni genere e razza, ma che sembra riscontrare sempre un successo più che discreto. Per essere più precisi, i nostri eroi (praticamente gli stessi che da anni popolano tutti i Giochi di Ruolo per computer, con la faccia leggermente diversa e qualche abilità in più o in meno) devono cercare di recuperare quattro oggetti, assolutamente necessari per poter sconfiggere definitivamente mister Cattiveria und Crudeltà, il Signore della Paura per gli amici. I quattro artifatti sono, nell'ordine, uno scudo, conservato nelle Miniere di Malapith e custodito da un potente Hobgoblin, una spada, protetta da

una tribù di Goblin a cui fa capo Khah-Roth, un antico quanto temibile serpente, una coppa (non il salume...), dagli incredibili poteri di guarigione, e la corona, gelosamente guardata dallo stesso Signore della Paura. L'impresa non è semplice e il rischio è grande, ma in fondo gli avventurieri esistono proprio per questo motivo!

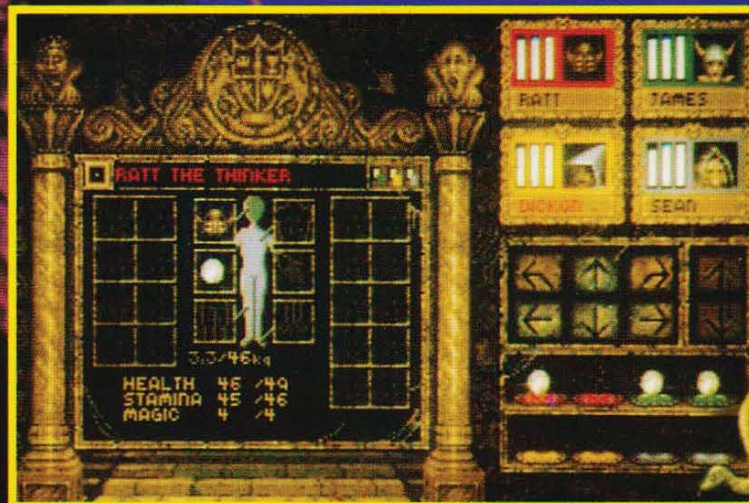
L'interfaccia di gioco, simile a quella di Eye of the Beholder, risulta particolarmente semplice e immediata: interamente basata sul comodissimo sistema a icone, permette di gestire con grande facilità i quattro eroi che partecipano alla grande ricerca. A differenza di quanto accade solitamente, le uniche caratteristiche dei personaggi che possono venire scelte dal giocatore sono razza, classe e mano principale (destra o sinistra). Tutto il resto viene definito automaticamente dal computer in base a questi fattori, scelta che si rivela forse un pochino limitativa. Ciascun personaggio può portare con sé un certo numero di oggetti, che possono essere dislocati nelle sei porzioni principali del corpo (testa, torso, braccio destro, braccio sinistro, gambe e piedi), oppure all'interno delle due capienti sacche a disposizione. Anche per quanto riguarda magia e combattimenti la semplicità sembra essere stata il principale punto di riferimento per i programmatori.

Dal punto di vista tecnico non si può negare una certa ricercatezza grafica, con una buona definizione dei vari esseri e delle discrete schermate di passaggio. Il vero punto debole del gioco è comunque un discutibile bilanciamento della difficoltà: se da una parte l'elemento enigmatico, presente in dosi assai abbondanti, risulta veramente facile (soprattutto grazie alla presenza di numerosi oracoli, dispensatori di buoni consigli), dall'altra i combattimenti sono fin



troppo difficili: spesso basta un solo goblin (se siete imbranati poi, può bastare anche un semplice coniglio...) per mettere fuori gioco un intero gruppo di tostissimi eroi. La cosa comunque più frustrante è andare a sbattere contro i vari ostacoli naturali: se, infatti, vi muovete in direzione di un muro o anche di un banale cespuglio, i vostri personaggi ricevono una dose non certo trascurabile di punti ferita per la teorica "botta". In definitiva, Knightmare non presenta elementi originali che lo distinguano dagli altri Giochi di Ruolo, ha una trama con poco spessore ed è spesso frustrante: con tutti i titoli di questo genere che si trovano in giro, non è certo uno degli acquisti consigliati!

Andrea Fattori



VALUTAZIONE GLOBALE



PIRATES!



vrete mettervi a copiare e sprotteggere i dischetti, tutt'altro, infatti il vostro scopo sarà quello di assalire navi, scoprire tesori e

questo caso la visuale è di lato e dovrete utilizzare il joystick (o la tastiera, come preferite) per rispondere e per difendervi dagli attacchi dell'avversario.

Il vero fulcro del gioco è comunque quello che si svolge a terra, quando si tratta con il governatore, si divide il bottino con il resto dell'equipaggio, si parla con i mercanti (quando hanno voglia visto che in molti rifiutano di commerciare con i pirati), etc.

Ma le cose da dire sono tante e tali che solo giocando ci si può rendere conto della profondità del programma che supera tutt'oggi titoli recentissimi come Piracy in the High Sea della ICE (questa software house è quasi peggio della Domark!).

Insomma se vi siete persi il gioco ai tempi, oppure andavate fuori di melone ogni volta che lo giocavate sul vostro C64 non dovete neanche pensarci due volte, andate in un negozio e compratelo! Lo stesso discorso vale anche per tutti quelli che non resistono fino all'uscita del nuovo Pirates! Gold (che comunque arriverà prima per PC poi, dopo qualche mese, per Amiga).

Mirko "TMB" Marangon

MICROPROSE/KIXX XL

Capitano, un galeone spagnolo a prua! Avanti tutta, issate le vele, cazzate la gomina, picchiate i bambini, all'arrembaggio sporchi pirati senza p... forse mi sono lasciato prendere un po' troppo dal gioco...

Questo programma è una pietra miliare nella storia dei videogiochi, si tratta infatti del mitico gioco di Sid Meier acclamato dalla critica di tutto il mondo e di cui attualmente è sotto programmazione il seguito, tale (che originali) Pirates! Gold che si avvantaggerà delle tecniche e dei computer di oggi (un po' migliorati rispetto al C64!).

Benché questo prodotto non sia il massimo sotto il punto di vista grafico e sonoro, rimane pur sempre godile e giocabilissimo, tanto che perderete diverse ore dietro il monitor nel tentativo di diventare il pirata più temibile di tutti i Caraibi.

Il gioco vi metterà al comando di un equipaggio alle prime armi e toccherà a voi portarlo ai massimi gradi di esperienza, facendo tutte quelle belle cose che hanno reso famosi i pirati... no, non fraintendete non do-

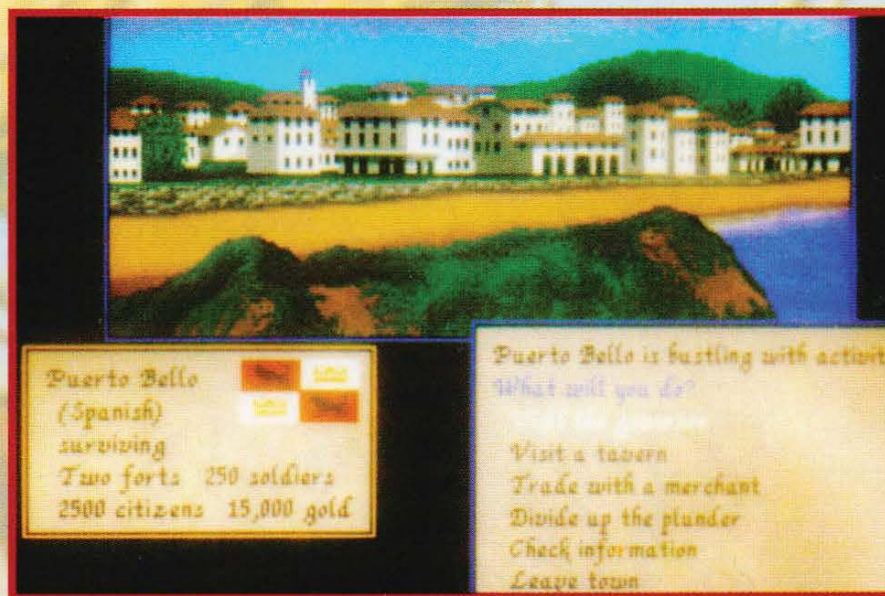
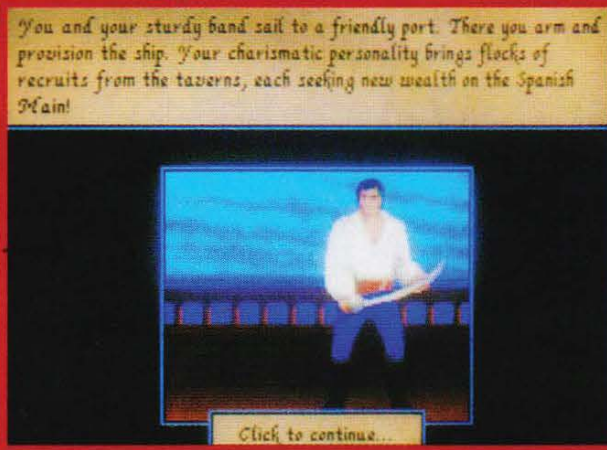
diventare ricchissimi almeno quanto Berlusconi per potervi comprare un'isola tutta vostra, una squadra di calcio e... beh, ci siamo capiti.

All'inizio del gioco oltre alla solita richiesta d'inserire il vostro nome potrete selezionare il livello di difficoltà, il tipo di abilità (nel combattimento, nella navigazione, nel carisma, etc.) e il periodo storico.

Almeno inizialmente non vi converrà partecipare alle spedizioni storiche poiché sono di una difficoltà parecchio elevata e richiedono una perfetta padronanza del gioco.

In Pirates! si alterneranno molti fasi, ad esempio quando navigate potrete vedere la vostra nave in prospettiva dall'alto e potrete decidere in che direzione andare; sempre in questa visuale si svolgono gli scontri a colpi di cannoni contro le altre navi (qui sarà essenziale sfruttare a dovere la forza e la direzione del vento).

Ben diverso è il combattimento con la spada, se infatti capita che vi avvicinate sufficientemente ad una nave ve la vedrete con il capitano di questa in un duello all'ultimo sangue; in



VALUTAZIONE GLOBALE

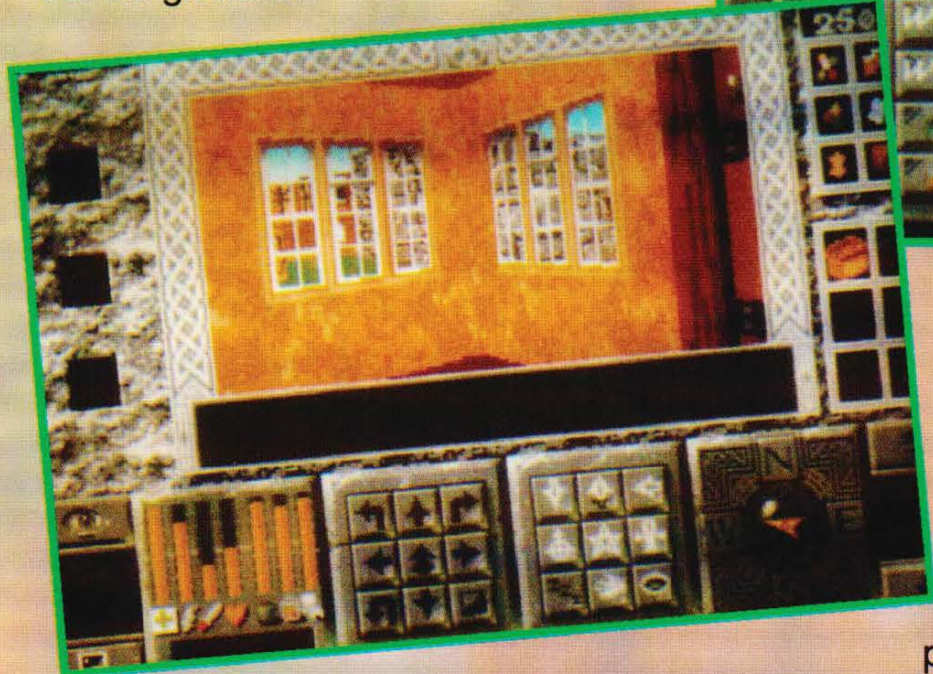


U.S. GOLD

LEGENDS

Siete stufi dei soliti Giochi di Ruolo con mondi da salvare e una serie di enigmi da risolvere in sequenza? Bene, allora è il caso che continuiate a leggere questo articolo!

La versione per PC di questo nuovo Gioco di Ruolo prodotto dalla U.S. Gold, è già approdata sui nostri video da qualche mese, riscuotendo un discreto successo, non tanto per qualità grafica o particolari effetti speciali, quanto per alcune significative innovazioni nella gestione e nella trama del gioco. La gloria di



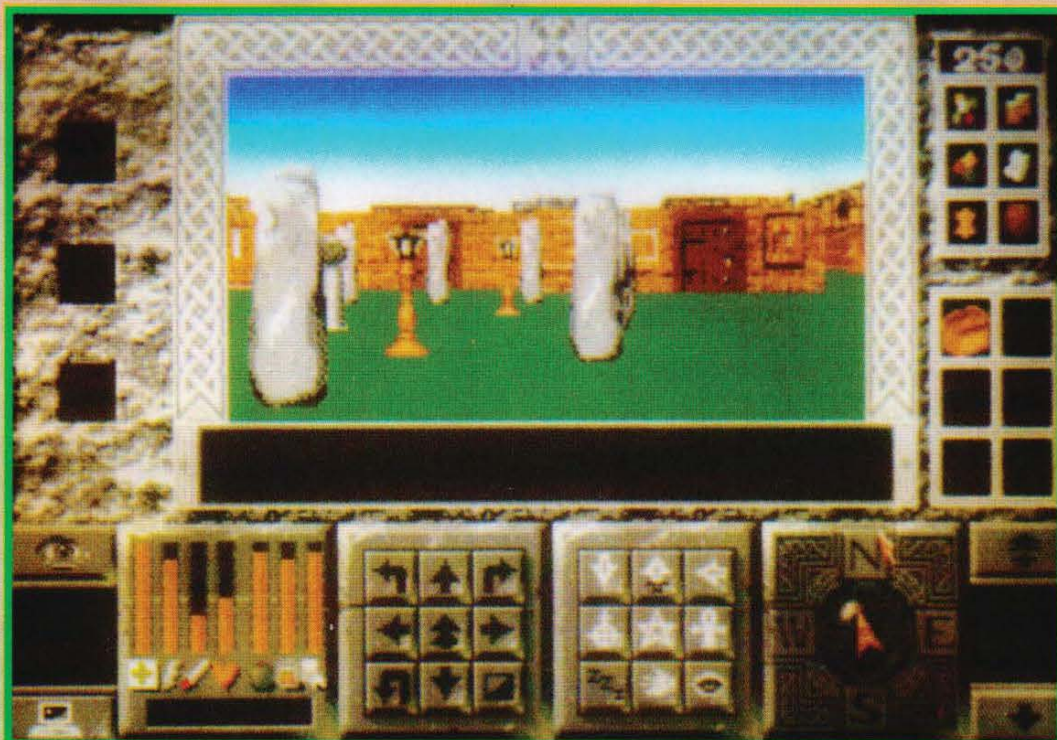
manti purissimi. La sua grazia era cantata dai menestrelli di ogni terra e le leggende dicevano che al suo passaggio sbocciavano i fiori. La principessa aveva un

animo gentile e nobile, e il suo cuore nutriva un profondo amore verso uno dei più valorosi cavalieri del suo regno: un amore ampiamente ricambiato. Ma un



Legend of Valour è stata però offuscata dalla quasi contemporanea uscita di Ultima Underworld, che univa a una serie di innovazioni molto simili a quelle del titolo della U.S. Gold anche una cura tecnica decisamente superiore. Fortunatamente per i programmatori, sull'Amiga non esiste ancora nulla di lontanamente paragonabile a Ultima Underworld e Legend of Valour potrà finalmente avere la meritata gloria.

Partiamo comunque dal principio, o meglio dalla storia di base: c'era una volta una bellissima principessa, dai capelli color oro e gli occhi splendenti come dia-



giorno venne, dalle fredde e brulle pianure ghiacciate del Nord, un crudele e spietato mago, padrone delle arti oscure e fratello di demoni blasfemi. Giunse da lontano, per rapire la principessa e farne la propria dama, ma il nobile cavaliere arrivò con il suo bianco destriero e, sfoderata la luminosa spada, si gettò contro di lui...

Una bella storia vero? Peccato che non abbia niente a che fare con

S OF VALOUR

Legends of Valour! Una volta tanto non ci sono principesse rapite da draghi o stregoni (a proposito, nella storia di prima il mago ridusse il giovane cavaliere come un hamburger troppo cotto, la principessa si innamorò perdu-

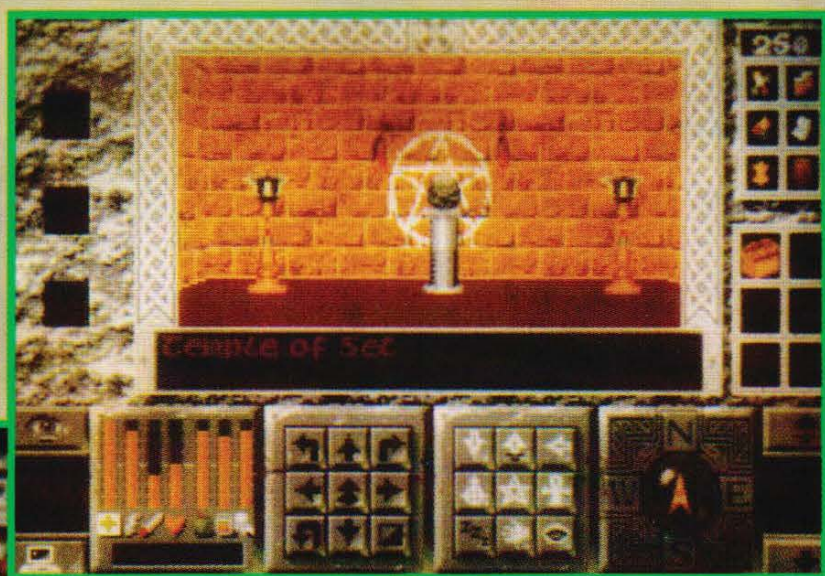
si e, se possibile, raggranellare un po' di bei soldini. Proprio questo è uno dei punti originali di cui parlavo prima: piuttosto che preparare una trama fissa, caratterizzata dai soliti passaggi obbligati e dagli enigmi da risolvere in perfetta sequenza, i programmatori di Legends of Valour hanno preferito creare una vasta zona di gioco, piena di possibili avventure, e di lasciare poi ai giocatori il compito di trovare il modo di arricchirsi a spese di mostri, cattivoni e, se lo desiderano, persone assolutamente normali.

Mitteldorf è il nome dell'allegria e vastissima città all'interno della quale si svolgono le partite, una comune città da medioevo fantasy, con

un luogo decisamente pericoloso, ma perfetto per un avventuriero a caccia di divertimento. Inizialmente il



tamente di lui e insieme misero a ferro e fuoco tutto il regno!!!), ne tantomeno interi mondi da salvare dai perfidi piani di dei, semidei, demoni e gen-



taglia varia. Una volta tanto il protagonista del gioco non ha una missione, una di quelle per cui è pronto a dare la propria vita... tutto quello che bisogna fare è sopravvivere, divertir-

le sue numerose taverne piene di voci e personaggi non giocanti, negozi di ogni genere e specie, gilde di maghi, cantine letteralmente piene di fantasmi e altre creature assortite...

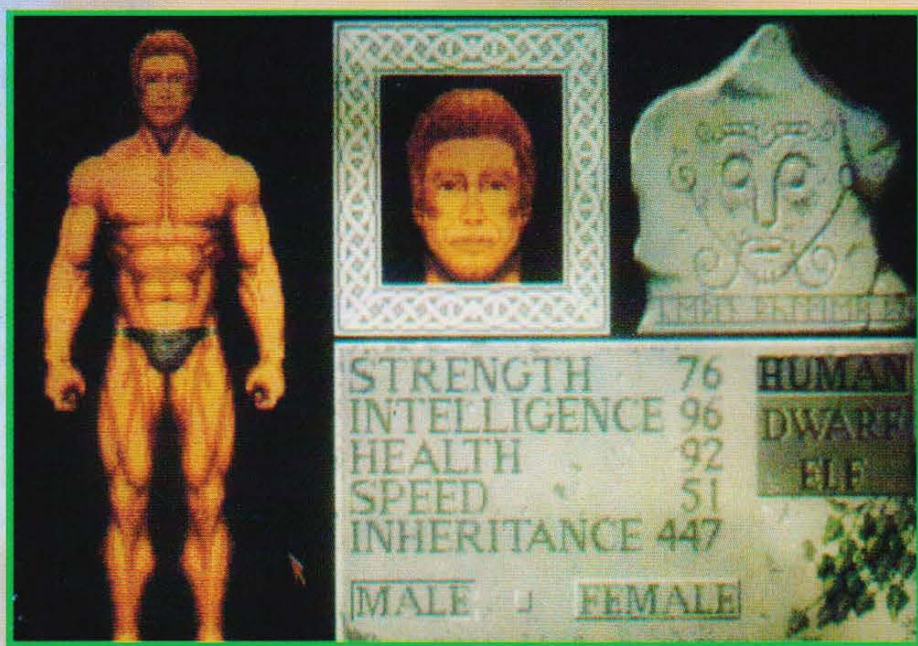
personaggio non dispone di alcun equipaggiamento, ne tantomeno di armi: il gioco comincia con il nostro eroe alle porte della città, pronto a tuffarsi nel pericolo.

Come avrete intuito si utilizza un singolo personaggio, al posto dei soliti gruppi composti da quattro-sei elementi. Personalmente ritengo che sia molto meglio così, ma ovviamente non tutti saranno d'accordo con me. Resta ovviamente inteso che il personaggio viene interamente definito dal giocatore, come accade in tutti i Giochi di Ruolo.

Il secondo punto originale del gioco è dato dall'interfaccia, ovvero dal funzionamento dei comandi attraverso i quali viene controllato l'eroe di turno. Per la prima volta, nella storia dei Giochi di Ruolo per Amiga, la visuale non ha una rotazione ad angoli prefissati, ma avviene con uno

scrolling regolabile: in pratica, il personaggio può venire girato di quanto si vuole, e non necessariamente ad angolo retto. Il risultato è un realismo decisamente maggiore rispetto alla media di altri titoli dello stesso genere, senza però che questo si ripercuota negativamente sulla qualità della grafica. Purtroppo, il sistema a scrolling rotatorio porta anche dei problemi di giocabilità non indifferenti. Per le prime partite è praticamente impossibile riuscire a guidare con precisione il proprio personaggio e si finisce regolarmente per sbattere la faccia contro tutte le pareti della città.

Questa mancanza viene sopperita da un po' di pratica, ma i movimenti restano comunque meno precisi di quelli dei sistemi più classici. Sempre a proposito della grafica, i programmatori hanno voluto cercare di ricreare anche sull'Amiga l'effetto di ingrandimento graduale degli oggetti in avvicinamento, sen-



tando con cura scontri che potrebbero rivelarsi mortali (attenzione alle gentili donzelle: vi insultano e poi vi massacrano di botte), ma una volta raggiunta una buona preparazione ci si può tuffare nelle situazioni più pericolose. Il sistema di controllo, fatta eccezione per il sopracitato scrolling rotatorio, risulta facile e immediato: i combattimenti vengono svolti quasi automaticamente, la mappa viene fornita dal computer e gli oggetti sparsi per le vie e per i sotterranei sono chiaramente visibili.

La grafica, che come ho detto è ottima a eccezione degli effetti di "avvicinamento", le numerose innovazioni e la buona giocabilità



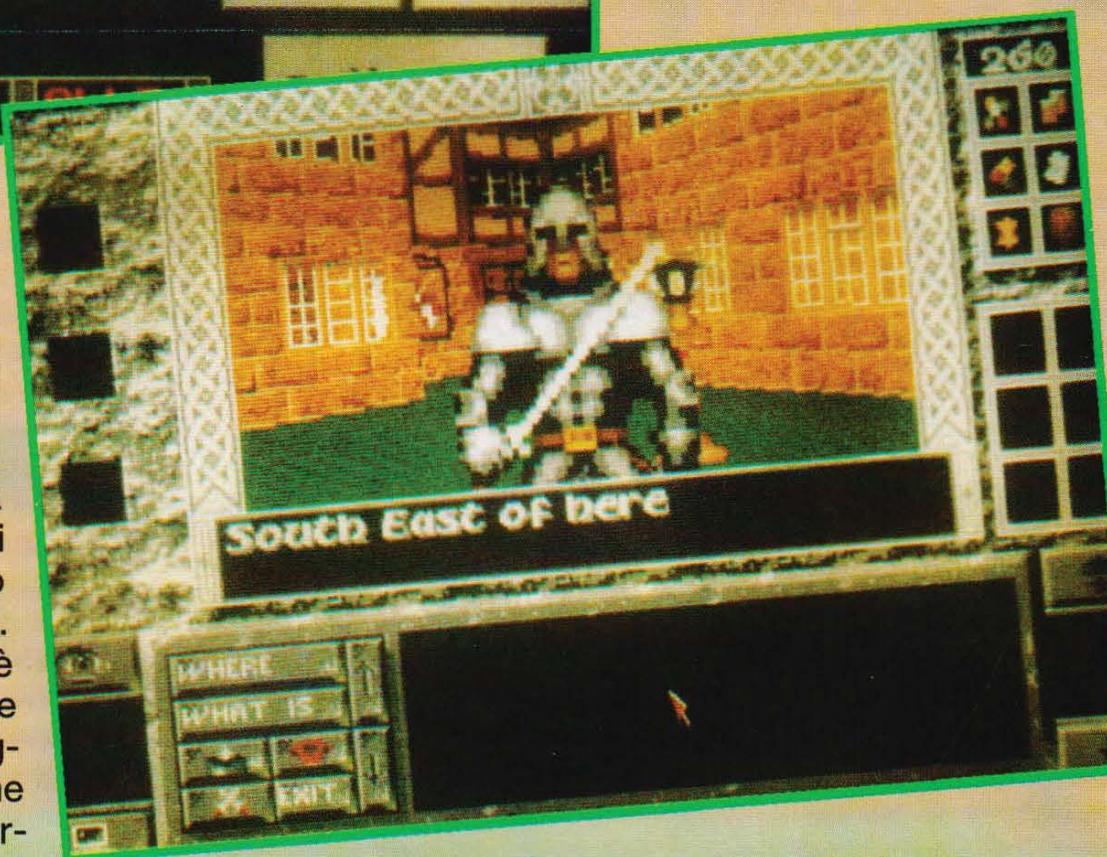
za però tenere conto delle minori capacità della macchina: il risultato è che un muro visto da vicino si trasforma in un indecifrabile groviglio di enormi pixel colorati, creando una sensazione non esattamente gradevole (un po' di mal di mare è il minimo che vi possa succedere!)

La parte migliore del gioco è comunque data dalla grande libertà d'azione, caratteristica fondamentale nei Giochi di Ruolo, che purtroppo viene spesso subordinata a elementi di secondaria importanza. La mancanza di una trama fissa permette ai giocatori di intraprendere qualsiasi azione e offre la possibilità di affrontare il gioco in modi diversi. Non si è costretti, tanto per fare un esempio, a comportarsi da eroi senza macchia e

senza paura: il giocatore è liberrissimo di ammazzare chiunque gli attraversi la strada e di derubarlo, sempre che sia disposto a correre il rischio di venire arrestato dalle guardie reali. Molta attenzione è stata ovviamente rivolta ai personaggi non giocanti, che dispongono di personalità abbastanza

eterogenee e complesse, oltre che di una storia personale ben definita: in questo il modo il giocatore stesso può arrivare a creare situazioni di gioco sempre nuove, assumendo atteggiamenti diversi nei confronti dei personaggi non giocanti.

L'avventura si articola all'interno della vastissima città, sia in superficie che negli estesi livelli sotterranei: inizialmente è necessario riuscire a recuperare almeno un'arma e qualche oggetto di fondamentale utilità, evi-



rendono Legends of Valour un titolo veramente interessante; anche se sull'Amiga non vedremo mai un Ultima Underworld, potremo sempre consolarci con questo!

Andrea Fattori

VALUTAZIONE GLOBALE



IMPRESSIONS

La Coorte delle romana di epoca Imperiale era l'unità di base delle legioni, costituita da tre schiere (Hastati, Princeps e Triarii), era un'unità altamente disciplinata, capace di sostenere scontri campali di diverso tipo, dalle schermaglie alle battaglie vere e proprie.

Una coorte, l'equivalente di un reggimento, o quantomeno questo è ciò che è diventata nei secoli successivi, è la formazione sulle cui dimensioni sono calibrati gli scontri campali presenti in questo gio-



co. Un gioco decisamente tattico, dove è possibile agire a livello di singoli uomini, piccoli gruppi (i Romani li chiamavano Manipoli, ed erano comandati dai Decurioni), o muovendo i vari squadroni all'interno del vostro schieramento.

Nel gioco vengono presentati una serie di scenari che possono essere giocati di fila, a mo' di campagna militare, o separatamente tra di loro. C'è inoltre la possibilità di scegliere se utilizzare le truppe dell'Urbe, o i vari Barbari di turno (i vari Traci, Sanniti, Insubri, Menappi, o altro), nonché creare di volta in volta la propria schiera, rendendo la propria armata flessibile alle varie esigenze dello scenario. Prima critica (di carattere stori-

COHORT II

FIGHTING FOR ROME



co-militar-didascalico) : sebbene si possa disporre oltre che della fanteria leggera, media, pesante e arcieri, anche della cavalleria (leggera, media e pesante), c'è da far rilevare una piccola incongruenza storica, infatti, non conoscendo le staffe, i Romani avevano solo fanti montati a cavallo, e non cavalleria.

Ma questo è fondamentalmente irrilevante ai fini del gioco, essendo solo accademia.

Passando invece alle cose serie, dirò che:

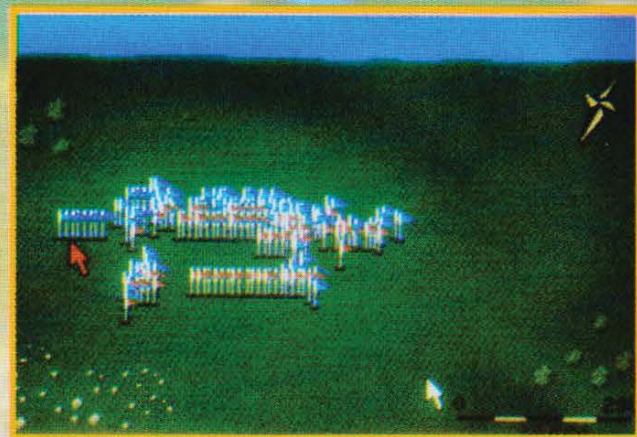
la dinamica è incentrata su di una serie di azioni-ordini che dovranno essere impartiti ai

vari "milites", mediante la scelta di icone, indicanti le varie opzioni tattiche, da una finestra. Queste opzioni, potranno essere assegnate, a singoli soldati, piccoli gruppi o intere formazioni. Tra le possibilità abbiamo, lo spostamento, la carica, vari schieramenti difensivi, l'as-

salto, la ritirata, e l'attacco degli arcieri. Tramite la stessa finestra, sarà possibile, avere una visuale tattica dell'intero campo di battaglia, e sapere in che condizioni stanno i vostri e gli avversari.

Graficamente il gioco lascia abbastanza a desiderare, con una discretamente buona risoluzione del campo, ma una brutta definizione dei vari soldati (forse eccessivamente paffutelli), la cui animazione quasi risulta quasi ridicola. Vi capiterà di vedere le vostre truppe andare a zonzo per il campo, una volta che gli avete assegnato un ordine di carica, se per qualche motivo non dovessero riuscire a completarla, e inoltre, i combattimenti risultano essere quasi comici, e pochissimo letali.

L'idea, di per sé è comunque buona, l'esercito romano è stato per secoli il più potente esercito del mondo, e le possibilità di impiego di una formazione ridotta quanto una coorte possono



dare luogo a scenari molto interessanti. Purtroppo, da qui a realizzare un buon gioco si è perso qualcosa, e il risultato finale esula da parametri del tipo "buono e interessante" per giudizi del tipo "....insomma....".

Il consiglio è che dovrebbe essere scelto solo da appassionati del genere, e comunque, gente non di grandi pretese (Bravo! Bene! Bis! clap clap clap... NdMA).

Christian Antonini



VALUTAZIONE GLOBALE

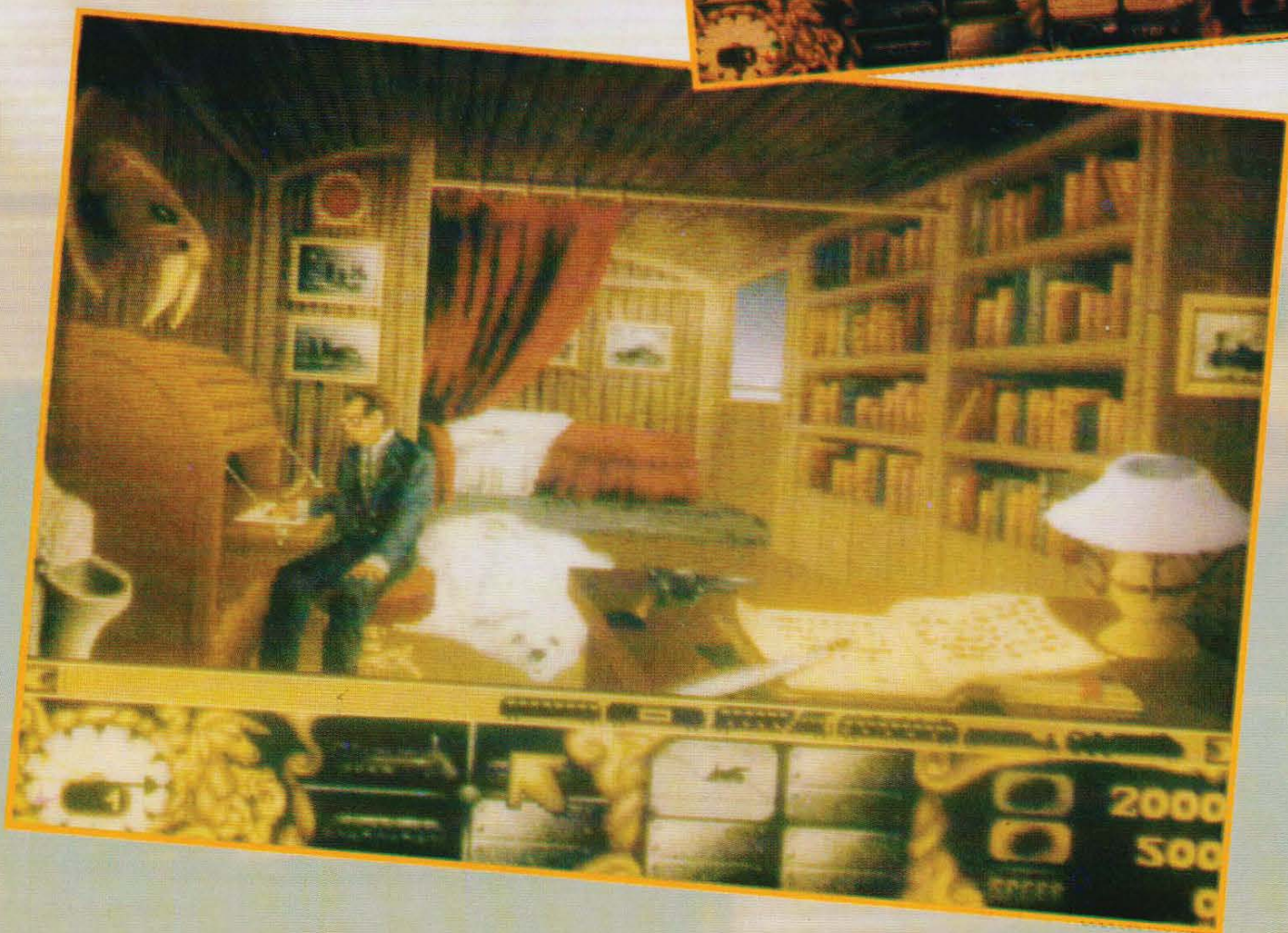
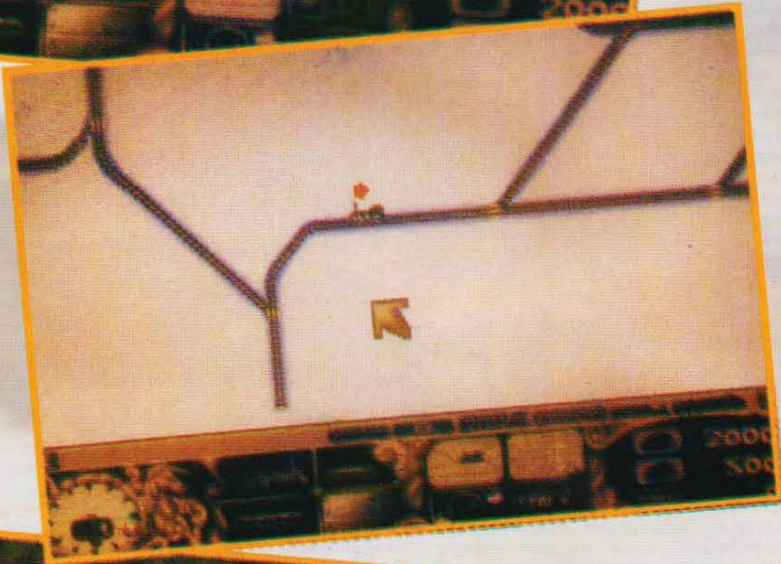
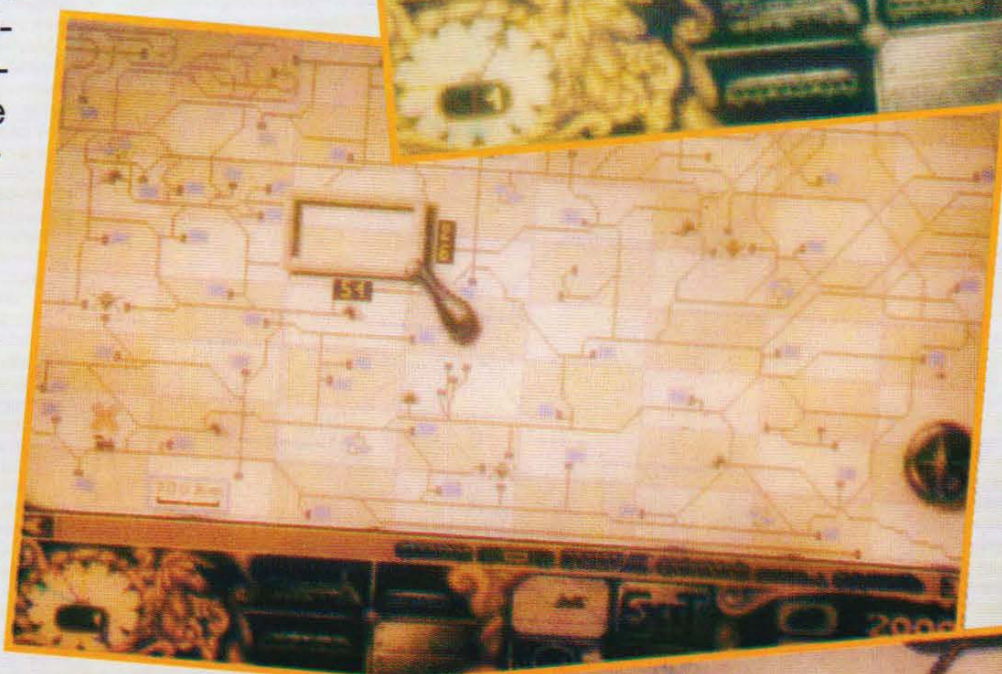
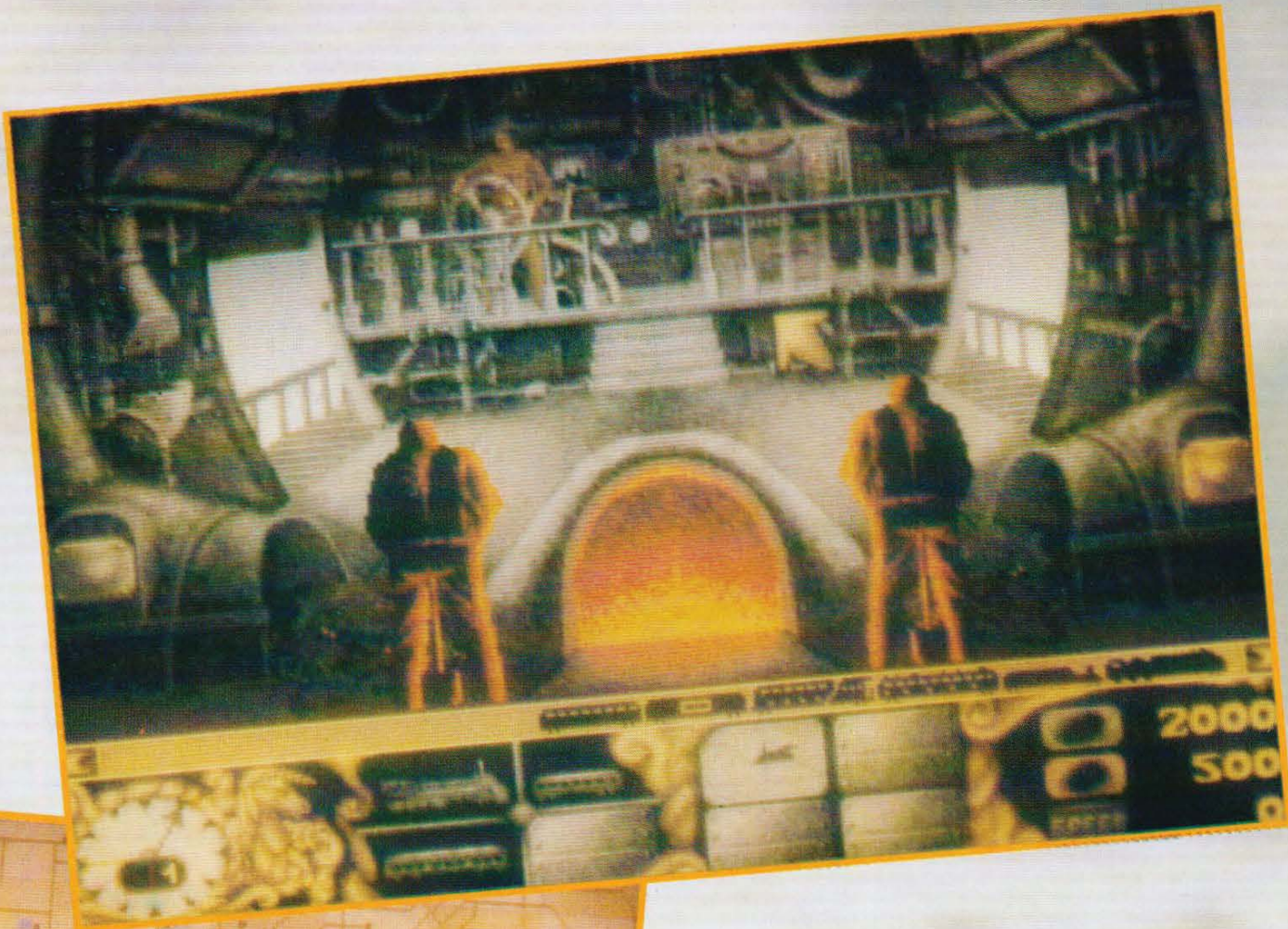


SILMARILS

(solo 1200)

“Signore il caldo sta aumentando sempre di più! Cosa suggerisce di fare?”.
“Congeliamo la Terra, mi pare scontato...”

Voi scherzate, ma questo è più o meno il fattaccio che sta alle spalle di Transartica. Nell'anno 2022 l'inquinamento era arrivato a un livello ormai intollerabile, e tutti quei bei gas di scarico si erano trasformati in un enorme telone termico, avvolto intorno al nostro bel pianetino. Risultato: un aumento incontrollabile della temperatura. Si tratta del temutissimo effetto serra, ogni giorno sempre più presente anche nella nostra realtà. Ma torniamo al gioco. Inutile dire che una situazione simile non poteva non richiamare l'attenzione di tutti gli esimi scienziati della Terra, riunitisi per cercare di trovare una soluzione al gravissimo problema. Le proposte erano numerose, tutte drastiche, costosissime e a lungo termine... ma di tempo non ce n'era più!

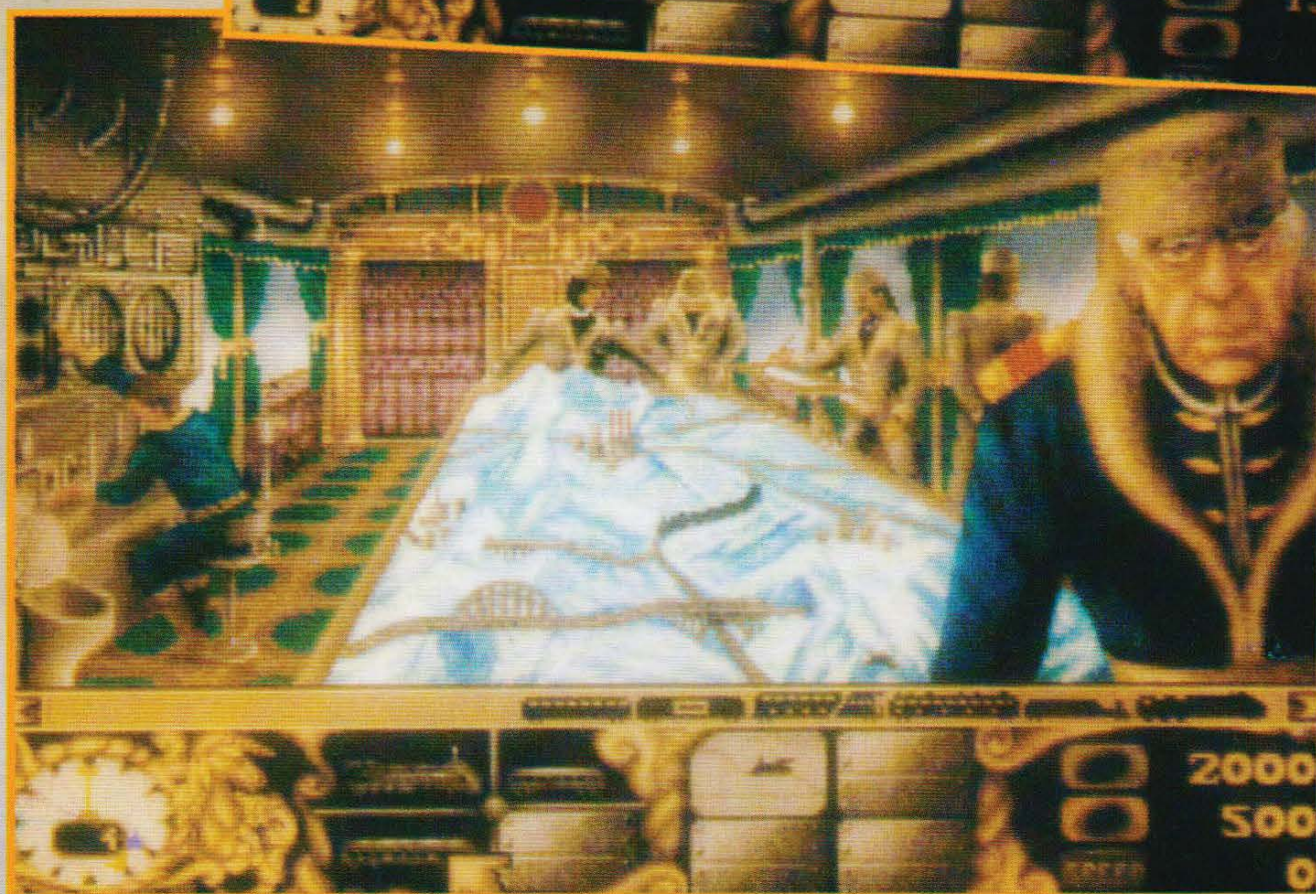
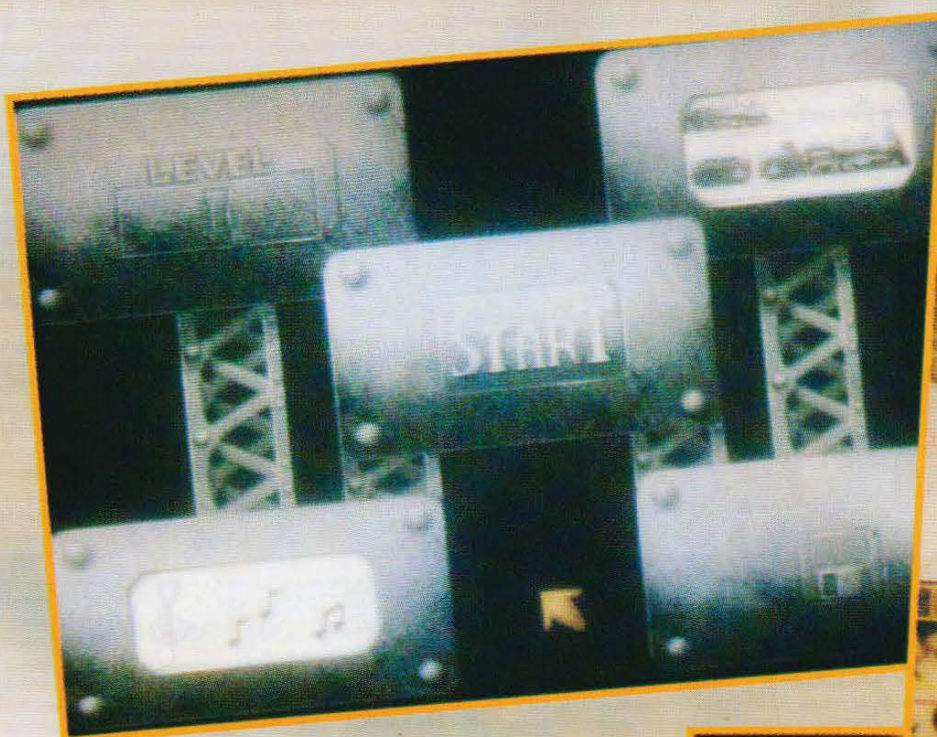


Così, fra i tanti, venne scelto il progetto del professor Merrik, un uomo che aveva dedicato tutta la propria vita allo studio dell'effetto serra. L'idea del geniale scienziato era quella di creare una cortina di gelo intorno al pianeta, per contrastare il caldo in continuo aumento. Per metterla in atto vennero spediti nell'atmosfera diversi missili nucleari, dotati di speciali testate, il cui compito era quello di creare una barriera elettromagnetica impenetrabile dai raggi solari.

Tutto sembrò procedere per il meglio, almeno in un primo tempo... ma non passarono che pochi giorni, e la temperatura iniziò ad abbassarsi sotto i normali livelli di guardia. Inizialmente si pensò a un normale effetto secondario causato dalle esplosioni atomiche ma poi, improvvisamente, il ghiaccio arrivò a coprire l'intero pianeta. Al primo calo di temperatura, ne era infatti seguito un secondo, molto più rapido e marcato, che aveva recato con sé un'ondata di morte e distruzione. Il panico calò subito sull'intero pianeta, mentre migliaia di persone morirono nel giro di pochissimo tempo; tra queste, purtroppo, vi era anche l'esimio scienziato Merrik, unica persona al mondo in grado di contrastare il gelo da lui stesso causato.

I primi anni passarono nella più totale disperazione: la maggior parte della gente stava solo ad aspettare la propria fine, ormai imminente, altri si toglievano la vita per la disperazione, altri ancora si lasciavano andare alla violenza. Solo col tempo alcuni uomini riuscirono a ritrovare la fede e la spe-

TRANSARCTICA



ranza
perduta: erano infatti venuti a sapere che il professore aveva previsto una simile conseguenza al lancio dei missili e aveva preparato dei piani di riserva, misteriosamente scomparsi. L'unico modo per trovarli è quello di attraversare le lande ghiacciate del Nord a bordo dell'ultimo prototipo dei treni da ghiaccio, creati dall'Unione Vichinga prima ancora che il disastro avvenisse, e cercare il maggior numero di informazioni possibili.

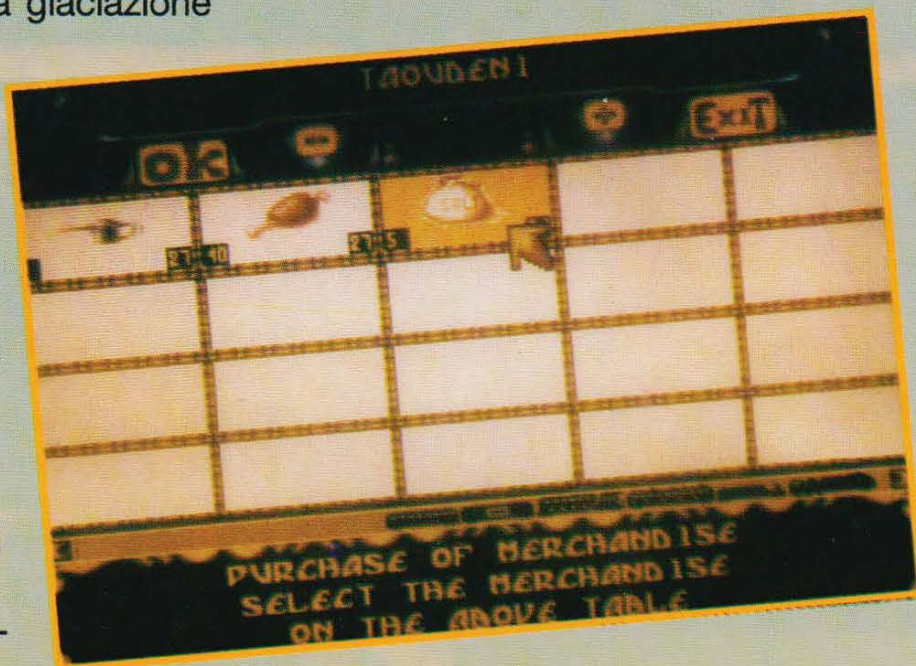
L'impresa non è comunque delle più semplici: le città, o ciò che rimane di esse, sono ormai ridotte allo stato di piccoli centri monofunzionali (ovvero, con una sola funzione), e la gente chiede un mucchio di soldi in cambio di merci ormai rare, come i combustibili e i pezzi di ricambio. Inoltre, vi accorgete presto che dietro alla scomparsa dei progetti del professor Merrik si cela qualcosa di più che non una semplice perdita: tutte le informazioni sembrano puntare un dito accusatore in direzione della Unione Vichinga, l'unica società a essere riuscita a trarre notevoli vantaggi dalla glaciazione della Terra. Ma tra un semplice sospetto e il poter dimostrare che i vostri dubbi sono reali, il passo non è certo breve: dovrete frugare i resti delle vecchie biblioteche e spremere tutte le persone che incontrate per riuscire a raccogliere i dati necessari a fermare il più grande complotto planetario della storia.

Il gioco è composto fon-

damentalmente una simulazione nutrita - ridotta ai minimi termini e abbastanza semplice -, e da una buona componente adventure per quanto riguarda contrattazioni e ricerche. Rispetto alla precedente

versione per A1200, sia la grafica che il sonoro sono stati implementati in maniera significativa, con un'ottima gestione delle ombre e degli effetti sonori decisamente realistici. La giocabilità è buona, anche se riuscire a stare dietro a tutti i comandi ed elaborare contemporaneamente una strategia di gioco non è semplice. L'unica pecca è che a lungo andare Transartica può divenire abbastanza ripetitivo e noioso, soprattutto se non avete un'innata passione per i trenini. Vale la pena di dargli un'occhiata.

Andrea Fattori



VALUTAZIONE GLOBALE



HISTORYLINE

1914-1918

BLUE BYTE

Ok, avete presente Battle Isle? Prendetelo, mettetelo in una macchina del tempo, sparatelo nel 1914 e avrete Historyline.

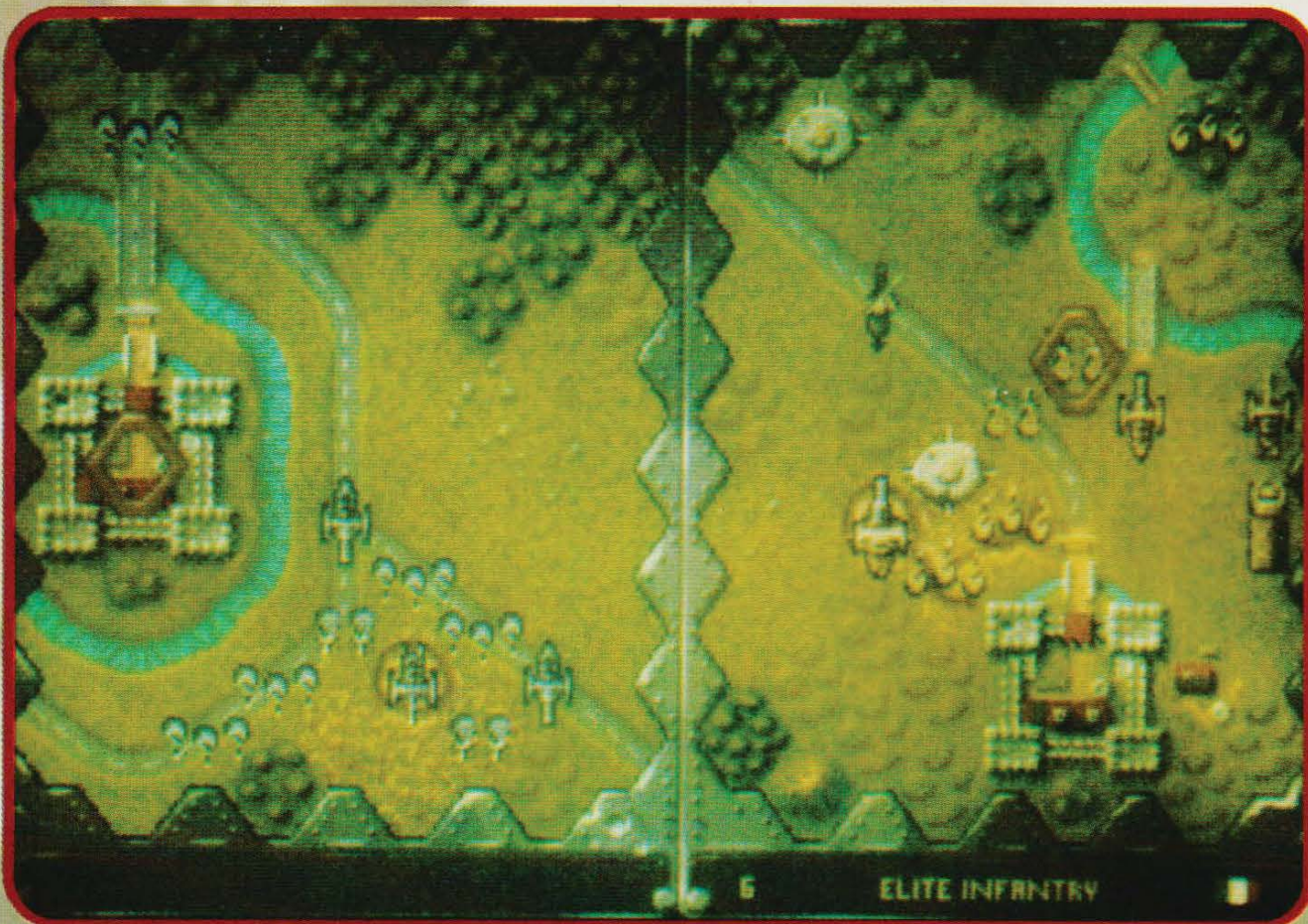
La spiegazione è molto semplicistica, ma vera. E' comunque l'essenziale per capire il gioco (almeno a grandi linee), se conoscete l'altro famoso prodotto della softwarehouse tedesca. Lo conoscete? Bene, allora se vi è piaciuto pigliatevi anche questo Historyline, che esce in contemporanea con il seguito di Battle Isle.

Si tratta fondamentalmente di una simulazione bellica a due giocatori (umano contro umano o umano c o n t r o

computer; beh, volendo si può far giocare il computer contro se stesso, ma non vi divertirete poi troppo).

Graficamente il gioco si presenta con uno schermo diviso verticalmente in due (metà schermo per voi e metà per il vostro "nemico"), con il territorio riprodotto in maniera abbastanza fedele, nonostante sia tradizionalmente diviso in esagoni (divisione che diventa evidente solo col movimento del cursore sullo schermo, non aspettatevi quindi boschi, pianure e montagne "alla griglia").

Durante gli scontri, poi, mentre una metà dello schermo vi farà vedere le

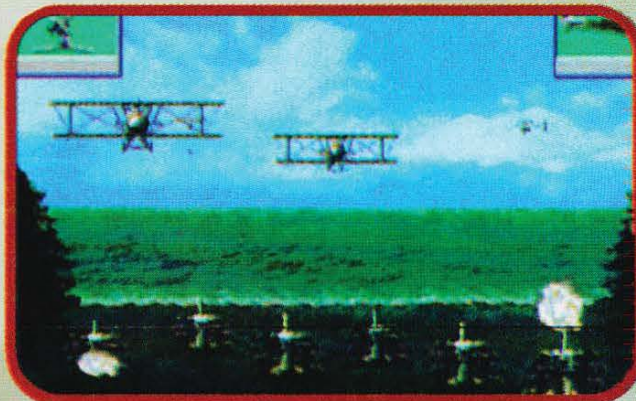


unità coinvolte nella battaglia, l'altra metà visualizzerà la composizione e l'entità numerica delle due unità impegnate. Al momento del combattimento la veste grafica cambia nettamente: la visuale della battaglia occupa l'intero schermo, che rimane però fisso, mentre sono le immagini delle singole unità ad aumentare o diminuire di dimensione, a seconda della loro distanza dall'ipotetico osservatore/giocatore (abbastanza carino l'effetto quando nel combattimento sono coinvolti gli aerei). Per quanto riguarda i risultati dello scontro in sé sembrano abbastanza ben calibrati, anche se a volte la componente casuale (la scarsa mira dei soldatini, ecc) rende il tutto un tantino irritante. Passando ai protagonisti delle varie battaglie: le varie unità (ognuna rappresentata da un'icona sulla mappa) possono contenere da uno a sei



componenti, che influenzeranno naturalmente la capacità di fuoco totale e quindi il risultato di una qualsiasi battaglia in cui dovesse venir coinvolta. Una volta che tutte le componenti sono state eliminate l'icona scomparirà dalla mappa. Ogni specializzazione militare ha le proprie caratteristiche, tra cui troveremo mobilità (influenzata dal tipo di terreno

l'azione contraria alla vostra, per cui quando A attacca B muove e viceversa) e fra un turno e l'altro vedrete i combattimenti (gli attacchi decisi da uno o dall'altro dei contendenti vengono portati prima dei movimenti). Un plauso va alla coerenza storica del gioco: a parte l'incredibile mole di dati raccolta per la presentazione (una serie di sequenze vi illustrerà gli



na magica che vi permetterà di sfidare il nemico per il possesso di un altro fazzoletto di terra.

L'impressione generale sul gioco è abbastanza buona: una grafica decente (sarebbe carina se non fosse così sacrificata dallo schermo diviso in due) e un sonoro discreto (ottime campionature di colpi d'arma da fuoco ed esplosioni). La giocabilità è un discorso più complesso: il gioco è immediato (non necessita di mesi di studi sul manuale per iniziare) e avvincente, ma risente di tempi di attesa un po' troppo prolungati e potrebbe risultare un po' troppo semplicistico per qualche "veterano" del genere.

Alex



su cui ci si muove), potenza di fuoco e raggio dell'azione d'attacco; ad esempio la cavalleria è molto veloce, ha una potenza di fuoco relativamente limitata e può attaccare solo i nemici che si trovano negli adiacenti esagoni, la fanteria d'élite spara molto di più ma è abbastanza lenta e l'artiglieria media è molto lenta, deve aspettare un turno dall'ultimo movimento prima di poter sparare ma, quando lo fa, fa un sacco male e va molto lontano.

Una discreta importanza viene anche ricoperta dai vari "depositi" (che sembrano decisamente della fattorie) disseminati in giro per il settore in cui state combattendo; ognuno di questi, infatti, sarà una fonte di rinforzi, ma solo dopo che lo avrete conquistato.

La struttura del gioco è abbastanza semplice: per ogni turno vi sarà possibile o muovere o attaccare (il vostro avversario compirà necessariamente



eventi storici che hanno portato alla situazione critica sfociata con il primo conflitto mondiale), c'è da osservare che solamente nelle fasi avanzate del gioco vi verrà concesso di usare unità formate da aerei o carri armati (storicamente introdotti solo dopo due anni di guerra di trincea; precedentemente al loro avvento erano necessarie vere e proprie carneficine allo scopo di conquistare o mantenere una posizione).

E' stato implementato un sistema di password, per cui alla fine di ogni scenario vi sarà comunicata la parola-



VALUTAZIONE GLOBALE



RAGNAROK

MIRAGE

I due dei-guerrieri si fronteggiavano silenziosi. Mentre il gelido vento del Nord spazzava la pianura, due degli esseri più potenti mai esistiti avevano ingaggiato una terribile battaglia. I giganteschi e muscolosi corpi immobili sul ghiaccio, i feroci guerrieri attendevano un errore del proprio nemico. Poi, improvvisa come una tempesta estiva, un voce cavernosa e possente ruppe il silenzio: "Allora, tocca a te muovere. Non abbiamo mica tutta l'eternità per finire questa dannata partita!". "Soltanto un attimo, per Me Stesso!" rispose una voce dura e fredda come l'acciaio: "Sto cercando di pensare! Ora, se solo mi ricordassi quali muscoli devo flettere per far funzionare il cervello...".



In principio era Odino, padre degli Dei e di tutti gli esseri viventi. Il suo potere era immenso, antico quanto l'intero universo. La lunga barba seduta sul grande petto, gli occhi di ghiaccio volti verso l'infinito, il Signore degli Dei scrutava silenziosamente la sfera del destino. Poi vennero gli altri Dei, esseri formidabili, capaci di scuotere intere montagne con un semplice gesto della mano. Infine giunsero gli uomini, tenaci, ingegnosi, custodi del fuoco della vita. Odino era il capo di Asgard, la



Bodvar "War Tooth" Another Piece For Slaystick!



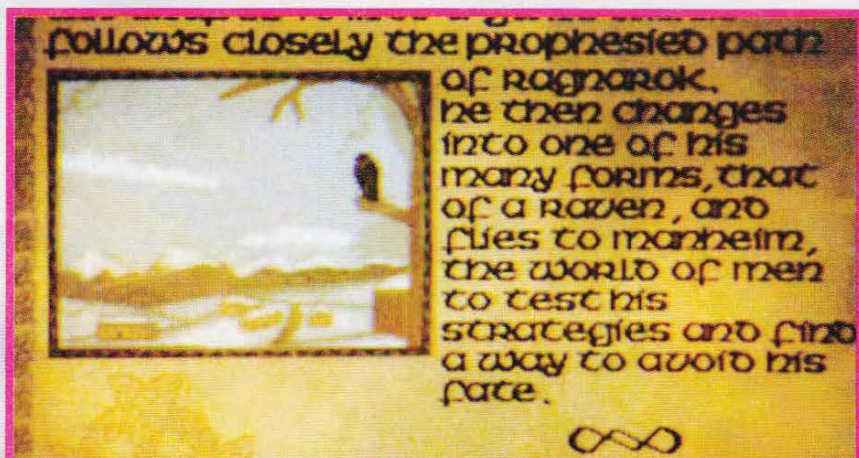
prio trono (non che ne avesse alcuna intenzione, ma non si poteva mai dire!), un figlio a cui insegnare l'arte della guerra e

mitica terra degli Dei, e dall'alto del proprio trono contemplava ogni cosa. Nulla poteva sfuggire al suo occhio vigile e le forze del male temevano la sua ira. Ma venne il giorno in cui il padre degli Dei si accorse della propria solitudine. Aveva tutto, ma ancora gli mancava qualcosa: un figlio a cui lasciare il pro-

della magia, un figlio in cui poter rivedere le proprie eroiche gesta.

Così il Signore degli Dei scese sulla Terra e scelse la più bella tra le femmine mortali, una donna dai lunghi capelli biondi, sinuosa e aggraziata come un gatto, dalla pelle chiara come una lastra di ghiaccio. E da lei ebbe il suo primo figlio.

Le prime parole di Odino alla vista di suo figlio furono: "Mamma mia, ma guarda che fronte spessa... questo deve essere proprio un imbecille.





Quasi quasi lo butto via e ci riprovo!". Ma poi il dio di Asgard rifletté sul destino del giovane figlio e decise di tenerlo con sé: "In fondo un bestione tutto muscoli può sempre tornare utile. Lo chiamerò Thor!!!". E Thor crebbe, possente e imbattibile, Signore del tuono e delle tempeste, e la gente che lo vedeva diceva: "Ma quello non ha delle braccia... ha due prosciutti! Peccato solo per quella fronte: deve

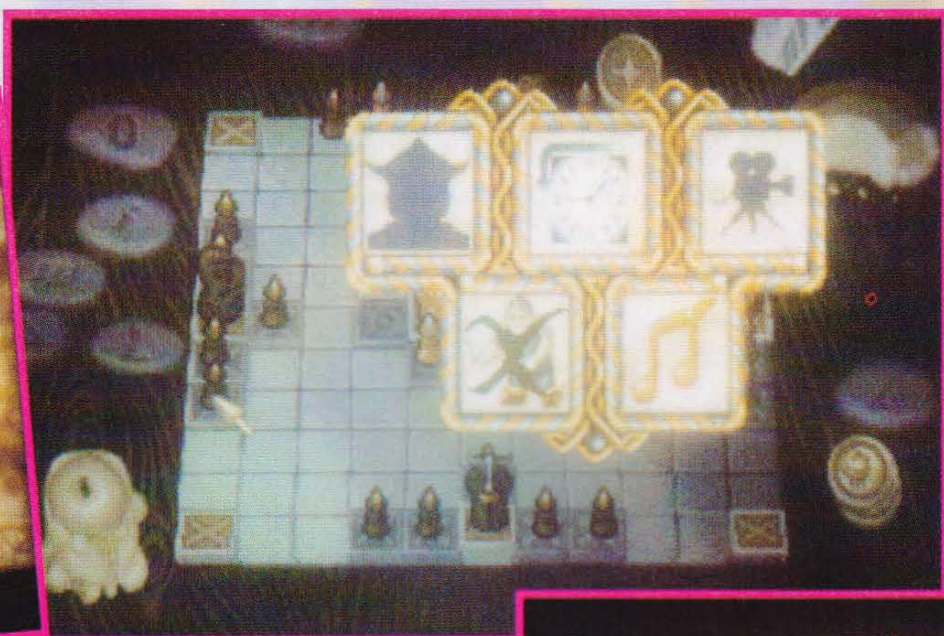
dilli, e un padre che per sgridarti ti piglia a colpi di fulmini e saette non aiuta certo a diventare socievoli...). Passarono i secoli, e alla fine le forze del Chaos si radunarono per distruggere Asgard: quello che ne seguì viene oggi ricordato come il giorno del Ragnarok, durante il quale tutto venne distrutto e annientato. Rimase solo il nulla. E nel nulla apparve il padre degli Dei, e poi tutti gli altri, e tutto ricominciò dall'inizio, per finire nuovamente nel Ragnarok e poi ricominciare.

maggiore fu: "Mamma mia, ma guarda che fronti spesse... quasi quasi li ammazzo e poi provo a rifarli.", ma resosi conto dell'impossibilità del proprio progetto, si limitò a crescere e nell'odio e nell'invidia (avere un fratello irascibile con due mani come badi-

Gli scacchi all'epoca non erano molto conosciuti, ma la proposta ottenne comunque un vasto consenso. Presto venne ideato un nuovo gioco, grazie al quale gli Dei potevano evitare di farsi massacrarsi a ogni Ragnarok.

Il gioco si svolge al di sopra di una tavola quadrata, occupata da una griglia di 11 fori per 11. Gli Dei sono al centro, e il loro scopo è quello di far arrivare Odino fino a uno dei bordi del tavolo, mentre i cattivoni, posti ai lati, devono bloccarlo. Ogni giocatore muove a turno uno dei suoi pezzi (13 per gli Dei e 24 per il Chaos), in orizzontale o verticale, di quanti spazi desidera. Per mangiare una pedina avversaria basta circondarla con due delle proprie, a eccezione di Odino che viene bloccato solo se tutte le caselle intorno a lui sono occupate dagli avversari.

Ogni volta che una pedina viene mangiata, appare sullo schermo una rappresentazione animata di combattimento, onestamente abbastanza misera. Le opzioni sono numerose e consentono di apportare piccole modifiche al gioco di base, meglio noto in Italia con il nome di Linneo (e se non lo conoscete neanche così sono cavoli



essere proprio un imbecille!". A distanza di molti anni, mentre Thor era impegnato a combattere tutto quello che respirava, agitando come un forsennato un enorme martello di pietra, Odino decise che era ora di riprovarci: "Questa volta cercherò una donna intelligente e scaltra, dalla quale nascerà il mio secondo figlio. E speriamo che venga un po' meglio". Il grande padre degli Dei scese sulla Terra (Midgard), e per lungo tempo cercò la donna adatta. Infine anche il suo secondo figlio nacque, furbo e intelligente, dotato di un grandissimo potere interiore. Odino ne fu molto orgoglioso e decise di chiamarlo Loki. Il primo pensiero del secondogenito di Odino, alla vista del padre e del fratello

mente nordica): io qui mi sto un poco stufando di questa storia, che si muore, si torna, si muore di nuovo. E ogni volta mi nasce quell'idiota di Thor, e anche quell'altro che non fa altro che ridere sinistramente e mandare maledizioni. Ma non si potrebbe sistemare tutto con una bella partita a scacchi?".

Ma un giorno, quando le forze del Chaos si presentarono alle porte di Asgard, Odino si fece avanti e disse: "Ahò, guagliò (si mormora che la madre di Odino non fosse esatta-



vostri!). Purtroppo la versione computerizzata del famoso gioco da tavolo non è assolutamente all'altezza dell'originale: la grafica non è niente di eccezionale, ed è fin troppo facile muovere nella maniera errata a causa di una certa confusione generale. Molto meglio Battle Chess!

Andrea Fattori

VALUTAZIONE GLOBALE



BATTLE ISLAND II

MOON OF CANONOS



UBI SOFT

Eroi galattici si nasce, non si diventa... e questo è il momento buono per dimostrare che voi ci siete nati!

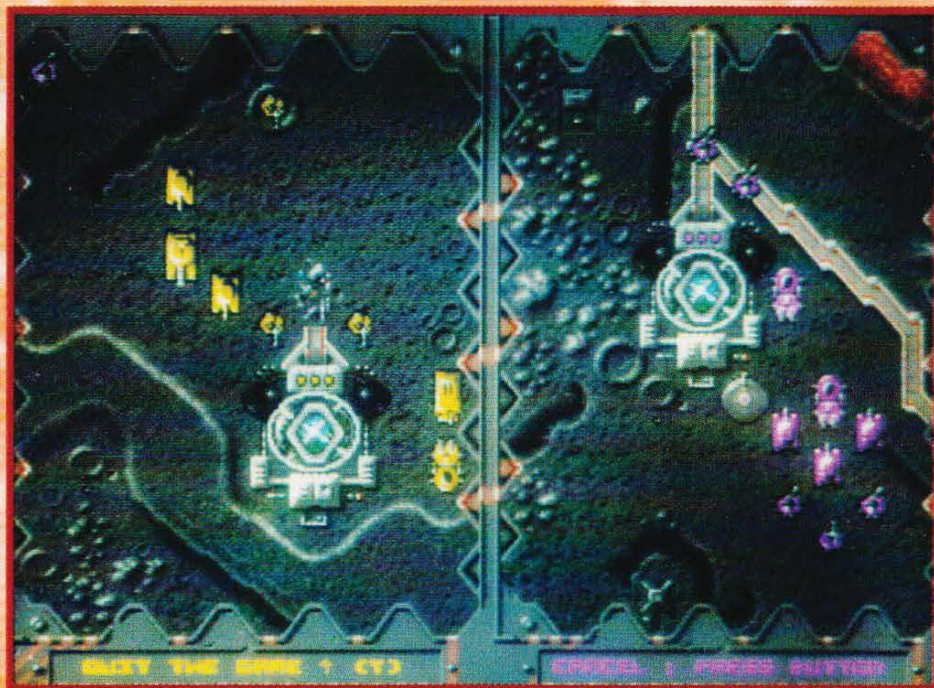
Tutto comincia circa un anno fa, mese più mese meno, quando il Grande Consiglio di un pianeta alieno mette in circolazione sulla Terra alcune copie di Battle Island. Ovviamente voi starete pensando: "Cavoli, non sapevo che la Ubi Soft fosse così grande da possedere anche delle sedi interplanetarie...", e infatti non lo è: Battle Island era in realtà soltanto uno strumento per riuscire a individuare, tra i terrestri, quale fosse il miglior stratega in assoluto. A che

scopo? Beh, è una storia lunga e complessa, per cui conviene cominciare dall'inizio.

Il pianeta di Battle Island possedeva già alcuni secoli fa una tecnologia estremamente avanzata che, incredibile a dirsi, non veniva utilizzata per costruire armi e ordigni atomici. Tutto quello che volevano gli abitanti era la pace, la tranquillità, possibilmente anche l'ozio. Il loro grado di civiltà era talmente avanzato da trascendere gli interessi e le ambizioni del singolo in favore di quelle dalla comunità, e tutto filava per il meglio. A governare il pianeta, rigorosamente unito sotto a un'unica bandiera, era il Grande Consiglio, composto dagli uomini più potenti e saggi. Purtroppo, un nefasto giorno, a qualcuno venne in mente un bel sistema per lavorare ancora meno di quanto già non si facesse: costruire un meta-computer, capace di sbrigare autonomamente tutte le funzioni economico-amministrative, e di comandare una serie di androidi a cui sarebbe spettato il compito di svolgere i lavori manuali. Da bravi pigroni incalliti i saggi del Grande Consiglio non ebbero neppure un attimo di esitazione nel votare a favore della proposta,

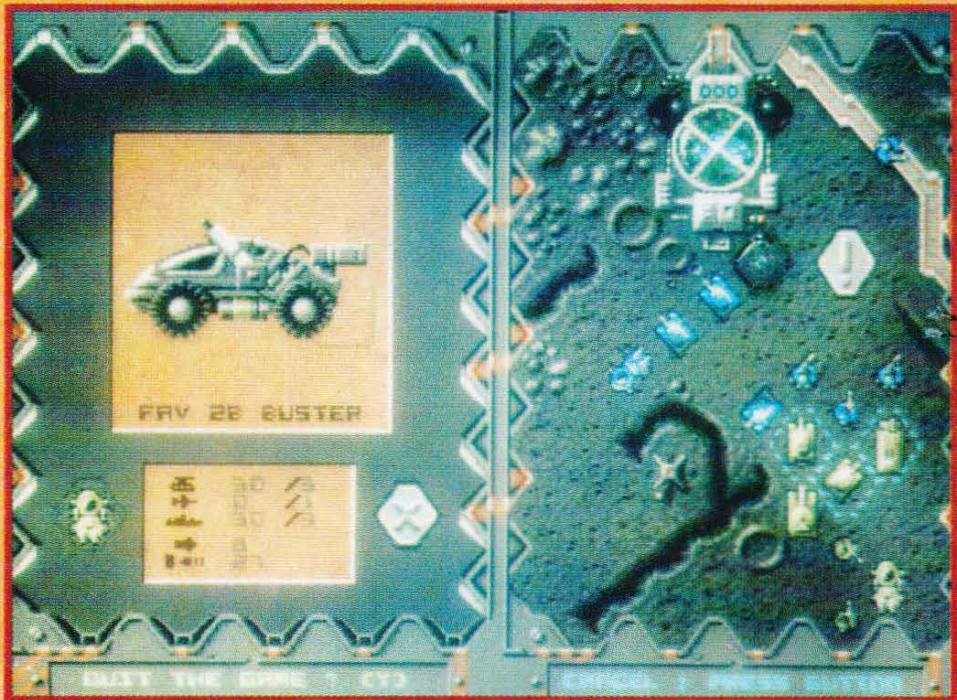
senza però ricordare cosa combinano i meta-computer troppo intelligenti in tutti i film di serie B che si rispettino: e infatti Skynet, questo il nome dell'ordigno malefico, dopo aver accumulato dati in quantità inimmaginabile, iniziò a pensare per conto proprio. La prima cosa che gli venne in mente è che doveva pro-

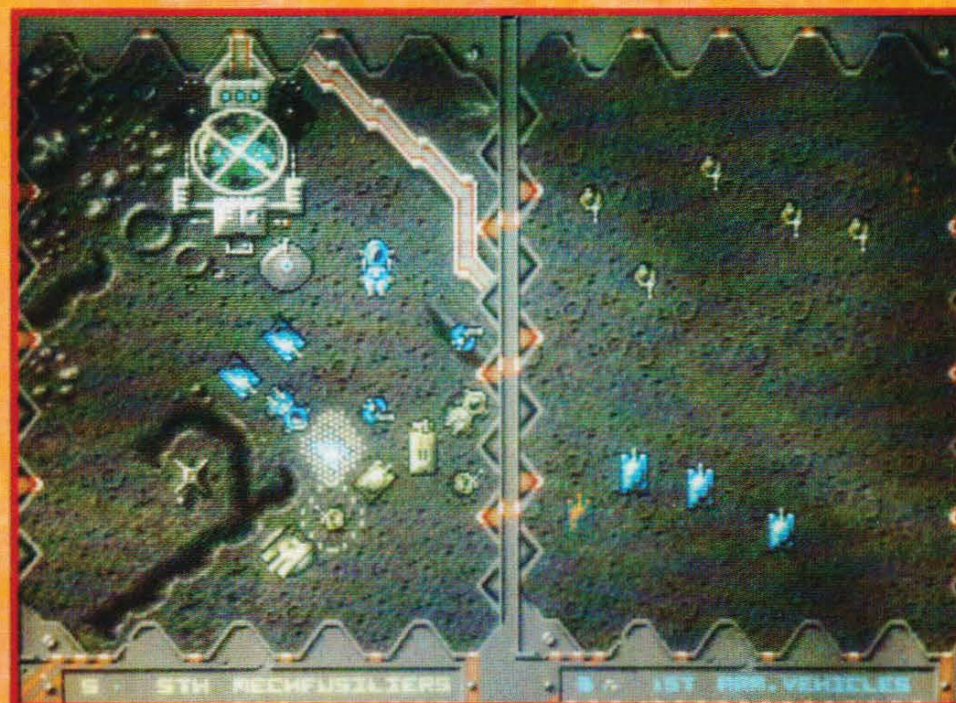
teggere coloro che l'avevano creato: un rapido esame dei suoi archivi mise però in luce il fatto che non esistevano più animali né piante pericolose al di sopra del pianeta. Questo era certo un bel problema! Passò allora al secondo punto del piano: doveva proteggere se stesso. Anche questa volta



Skynet non fu in grado di trovare dei veri e propri nemici, così decise di costruirseli da solo. I suoi nemici sarebbero stati gli stessi abitanti del pianeta, gli unici che potevano in teoria disattivarlo. Peccato che a questo punto non potesse eliminarli, poiché così facendo sarebbe andato contro al primo punto della propria programmazione. Ma i meta-computer sono intelligenti, e alla fine la soluzione giunse come un fulmine a ciel sereno: gli uomini erano pericolosi e potevano fare del male sia a lui che a loro stessi. Il suo compito era quello di proteggerli, costringendoli a fare tutto quello che diceva lui.

Skynet diede subito inizio ai lavori e,





frugando nella propria mastodontica memoria, riuscì a trovare le informazioni necessarie per convertire i robot al suo servizio in spietati soldati meccanici. Presto tutte le regioni del pianeta vennero assediate da indistruttibili macchine da guerra, mentre l'inerte Grande Consiglio cercava di organizzare una difesa come poteva: gli schemi tattici dei più grandi generali erano stati immessi nel computer e nessun abitante del pianeta sarebbe stato in grado di sconfiggerlo: c'era bisogno di un condottiero proveniente da un altro pianeta. Così, vennero mandati esploratori in ogni angolo della galassia, con il compito di far circolare un simulatore bellico (Battle Isle) all'interno dei sistemi abitati. Solo così si sarebbe potuto trovare un uomo in grado di sconfiggere lo Skynet. L'uomo venne ovviamente trovato e riuscì a portare a termine la propria missione: lo Skynet fu distrutto.

Purtroppo il potente computer, all'insaputa di tutti, aveva fatto in tempo a costruire un proprio duplicato e a nascondere, proprio per un'eventualità di questo genere. A distanza di meno di un anno, le armate robotizzate sono tornate a minacciare il Grande Consiglio!

Così la storia ricomincia da capo, i soliti esploratori vengono nuovamente inviati a zonzo per la galassia e una nuova versione di Battle Isle appare sulla Terra...

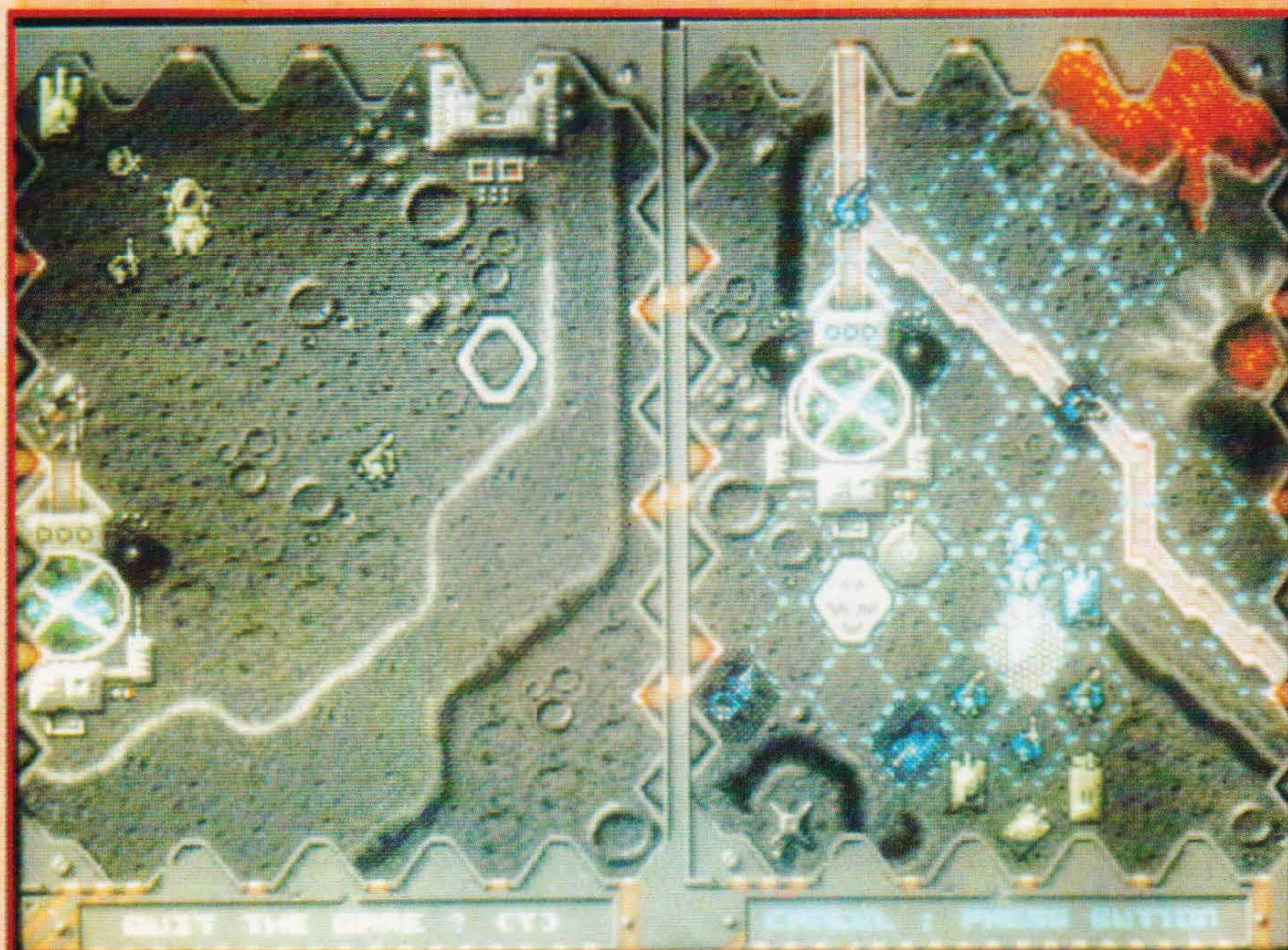
Il gioco, sostanzialmente identico al precedente, è ovviamente di stampo bellico. All'interno di isole via via più grandi, il giocatore deve sfidare i computer o un'altra persona in una battaglia all'ultimo sangue. I mezzi a disposizione, inizialmente soltanto cinque, dispongono di una tecnologia sofisticatissima e, procedendo nel



gioco, si ottengono nuove armi con cui combattere. Ogni turno viene diviso in due fasi, durante le quali i giocatori muovono e combattono, alternativamente. La gestione delle proprie unità avviene attraverso il joystick ed è estremamente semplice: tutto quello che bisogna fare è decidere quali unità spostare e come, quindi scegliere un obiettivo per i propri colpi. Superando i primi livelli, alle truppe d'assalto e ai carri armati iniziano a sostituirsi mezzi volanti e acquatici, con la saltuaria presenza di fabbriche e depositi, elementi indispensabili per riuscire a vincere.

Il livello grafico è decisamente buono, ma è ovviamente la giocabilità il punto di forza di questo nuovo titolo della Ubi Soft: Battle Isle non vuole essere uno di quei complicatissimi wargames in cui bisogna tenere conto delle provviste, delle munizioni e della quantità d'aria che respira ogni soldato. Comandi semplici e una grande varietà di scenari fanno di Battle Isle un gioco veramente divertente!

Andrea Fattori



VALUTAZIONE GLOBALE



REACH FOR THE SKIES

THE BATTLE FOR BRITAIN

VIRGIN

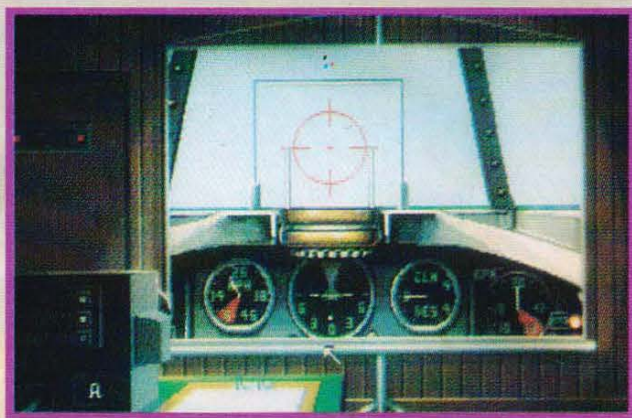
(1 MB)

No, no limit, no reach for the sky... no, cosa pensate, non si tratta dell'ennesimo demo dedicato a questo magnifico pezzo techno, bensì dell'ultimo gioco della Virgin...

In effetti ultimamente si sta diffondendo una demo-mania per questo No limit tanto che ogni persona che sa usare decentemente il Protracker si è armata del programma succitato, di un digitalizzatore e di pazienza; i risultati li possiamo vedere (o meglio, sentire) in queste settimane.

Ma adesso è meglio che la finisca di parlare di demo e incominci a descrivervi il gioco, altrimenti Marco s'inkazza e poi chi lo sente...

Bene, Reach for the Skies è ambientato durante la seconda guerra mondiale e più precisamente in quel periodo storico caratterizzato dalla batta-

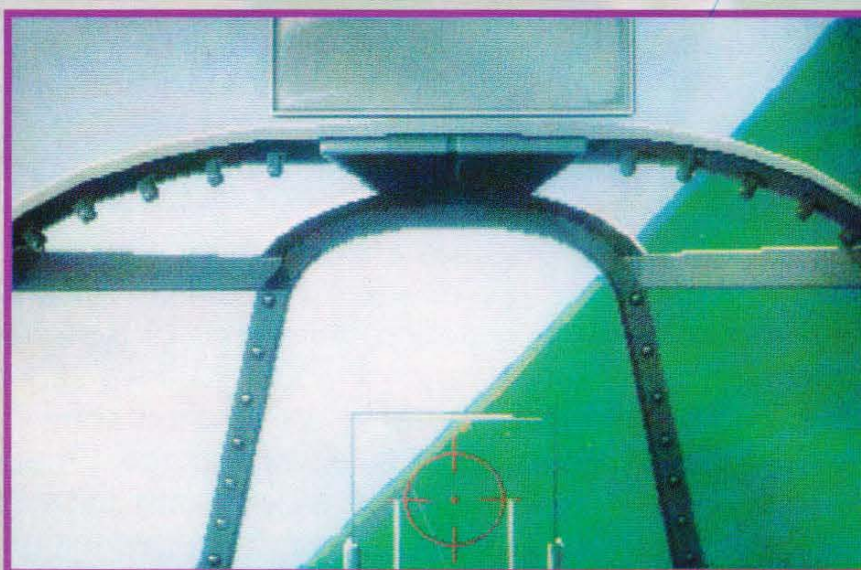


glia d'Inghilterra.

Il programma vi permetterà di scegliere da quale parte stare, se opterete per i tedeschi volerete con la mitica Luftwaffe, mentre se deciderete di schierarvi dalla parte degli inglesi salirete sui mezzi della R.A.F. (Royal Air Force).

Appena avrete deciso da che parte stare inserirete il vostro nome, quello in codice (ad esempio, Eagle), l'indi-

rizzo, il codice fiscale, il CAP, la lista della spesa, etc.; a questo punto dovrete decidere che ruolo vorrete interpretare, la scelta è fra la pratica (partite per una missione abbastanza semplice che vi permetterà di fare esperienza con la partenza, l'atterraggio, i combattimenti, etc.), il pilota (esattamente come sopra, con la differenza che qui si fa sul serio) e il controllore dell'autobus che vi permetterà di fare tutte le multe che volete senza che nessuno possa dirvi niente... ok, ok, non è proprio così (che strano, eh?),



infatti il controllore è l'opzione più complessa del gioco e merita qualche parolina in più.

Se sceglierete questo ruolo dovrete usare molta strategia, infatti sarà vostro compito organizzare gli attacchi, i raid (mosche e zanzare, li ammazza stecchiti!), i bombardamenti e tutte quelle cose che si fanno ma non si dicono (!?!?!).

Un'importante fattore di cui tenere conto è che i "tetteschi ti cermania" hanno anche dei terrificanti bombardieri, tali JU87, JU88, DO17 e He111, senza dimenticare i loro aerei da combattimenti ovvero il Messerschmidt (spero che si scriva così) Bf109 e il Bf110 che dispone anche di



un mitragliatore posto sulla coda.

Gli inglesi non dispongono di bombardieri (almeno fino all'arrivo degli immensi B-17 americani) ma in compenso sono decisamente superiori a livello di aerei caccia (chiamiamoli così, in effetti erano dei trabiccoli volanti tutt'altro che sicuri) potendo usufruire degli Spitfire e degli Hurricane.

Sia il pannello dei comandi, sia l'impostazione generale dell'aereo cambiano a seconda del mezzo da voi pilotato, ad esempio se state

combattendo a bordo di uno Spitfire userete solo i mitragliatori frontali, invece se siete su di un bombardiere come il DO-17 potrete decidere da quale torretta sparare, in questo modo le cose saranno più semplici (si fa per dire), ma state attenti perché un bombardiere è anche molto più lento di un'aereo normale!

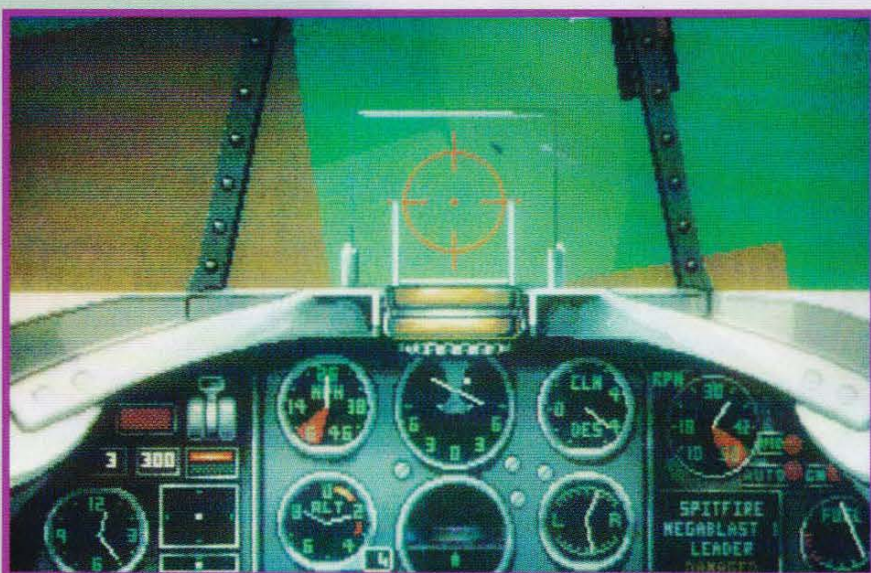


Ok, questo è più o meno quello che troverete giocando a Reach for the Skies, non so a voi che impressione faccia, a me, non un granché positiva; la versione PC non mi era mai piaciuta e da quanto sono riuscito a carpire qua in redazione, non è propriamente il gioco più bello del mondo (diciamo che per poco non m'insultavano!).

Insomma si tratta ancora una volta del solito simulatore di volo con qualche aggiunta carina (come l'opzione "controller") e poco più, in parole povere, la struttura puzza di già visto lontano tre chilometri e tutto il gioco è di una noia mortale.

Sembra che i programmatori (in questo caso i Rowan) non vogliono capire che alla gente non frega assolutamente più nulla del classico "flight simulator" con duemila tasti e con missioni di una pallosità mai vista, oggi come oggi è richiesto un tipo di gioco ben più dinamico esattamente come in quei capolavori quali X-Wing e Strike Commander, purtroppo non presenti su Amiga (un vero peccato, soprattutto per X-Wing che potrebbe girare almeno sull'Amiga 1200).

Io e molti altri ne abbiamo piene le scatole (per non dire qualche altra cosa) di questi dannati giochi, speravo che la Microprose fosse l'unica a propinarci simili prodotti, ma evidentemente mi sbagliavo visto che anche la Virgin ha imboccato questa strada. Anche tecnicamente Reach for the Skies è molto lacunoso; la grafica è sì veloce (almeno sull'A1200), ma certamente non si spreca in fatto di detta-



glio tanto che il terreno appare, anche con tutte le opzioni grafiche settate al massimo, totalmente piatto, con pochissimi oggetti perlopiù limitati a costruzioni, laghi, fiumi, strade e non vi è la minima traccia di montagne (neanche una misera piramide!) o nuvole.

Tutte quelle peculiarità grafiche della

versione PC che facevano emergere questo gioco almeno sotto il punto visivo si sono perse, la gouraud shading, il calcolo delle sorgenti di luci e altre raffinatezze non sono state inserite e sinceramente a parte la gouraud shading (a cui servono un grosso numero di colori per raggiungere una discreta efficacia, cosa non possibile con i soli 32 di un'Amiga privo di AGA), le altre tecniche come la light-source (già vista in Birds of Prey), il cielo sfumato (realizzabile tramite il copper!) etc, si potevano benissimo inserire come opzioni per chi disponeva di microprocessori più potenti (come il 68020 del 1200).

Insomma un grosso buco nell'acqua che ancora una volta fa rimpiangere i bei tempi in cui fantastici giochi come F-29 Retaliator e AH-73M Thunderhawk ci regalavano ore e ore di fantastico divertimento; non mi stancherò mai di ripeterlo, speriamo che in futuro prodotti come Odissey e Inferno ci ridiano le emozioni di una volta...

Mirko "TMB" Marangon



VALUTAZIONE GLOBALE



DOMARK

“Passa la palla presto... grazie”. Il giocatore corre come un disperato scavalcando decine di avversari. “Ce la sto facendo, la meta è vicina, ormai più nessuno mi può fermare: mi butto e faccio... meta!!!. Ora è d'obbligo il mio caratteristico balletto. Come dici Joe? Ho fatto un'autometa? Ah, scusate, il mio senso dell'orientamento non è dei migliori”.

Sono quasi emozionato, mi trovo a dover parlare della prima simulazione di rugby per Amiga, finalmente tutti gli appassionati di questo non poco cruento sport avranno la possibilità di divertirsi giocando a casa, e risparmiando un po' di ossa rotte. No, eh? Non è la prima? Fa niente.

Comunque, per chi non co-
no -

scesse questo sport, quale migliore 'occasione di leggere questa recensione e di farsi una cultura; infatti, non ci crederete, ma io ho praticato per molto tempo la sopracitata disciplina (in effetti il mio prestante fisico mi permette di fare questo e altri tipi di sport, magari anche più cruenti) (tipo il lancio delle freccette, lo sputo in lungo, i cento piani in ascensore... NdMA), le



mie gesta erano famose in tutto il quartiere, per non parlare della popolarità che godevo

INTERNATIONAL RUGBY CHALLENGE



all'oratorio; vi assicuro, impressionante.

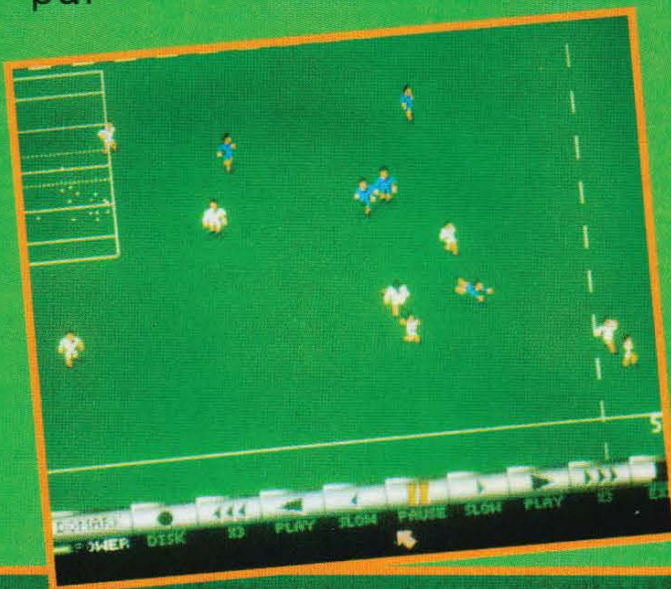
Ad ogni modo tralasciamo la storia della mia vita (anche se sono sicuro che tutti voi fareste carte false per sentirla) e dedichiamoci invece alla descrizione di questo gioco. Allora: il Rugby è uno sport di squadra, si gioca con un pallone ovale e lo





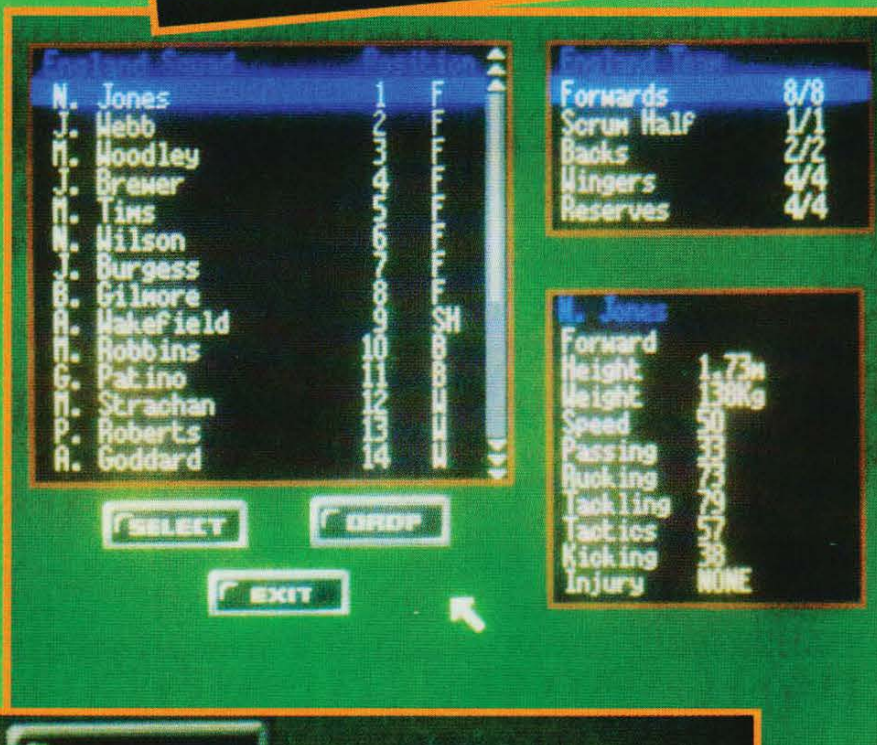
stanza fluidamente; le maglie che portano invece, sono veramente mal fatte, addirittura se capita di dover giocare contro una squadra con il vostro stesso colore è quasi impossibile distinguere i vostri giocatori dagli altri. Fatta leggermente meglio, invece, la schermata del tiro verso la porta avversaria.

Del sonoro possiamo anche non par-



scopo intrinseco di tutta la menata è di vincere; per fare questo dovreste piazzare il fatidico pallone ovale alla fine della metà campo avversaria; fatto questo, e guadagnati cinque punti, dovreste calciare l'ovalone da una certa distanza per farlo entrare nella porta avversaria e guadagnare così altri due punti. Ecco, questo è in parole poverissime il gioco del Rugby; sembra facile no? Beh, mica tanto, infatti gli avversari (che stranamente sembrano sempre più di voi) faranno di tutto per ostacolarvi durante la vostra marcia e rendervi la vita il più difficile possibile.

Tolto questo peso dallo stomaco, passiamo alla descrizione del gioco della Domark: graficamente è discreto, in effetti si poteva fare molto di meglio, gli sprite sono decisamente piccoli, ma bisogna dire che sono proporzionati rispetto all'area di gioco e si muovono tutti abba-



larne perché è quasi inesistente; passiamo invece all'aspetto più importante in un gioco come questo: la giocabilità.



Ebbene, con rammarico devo dire che è scarsina, a parte le opzioni che comunque sono abbastanza numerose, quando il vostro avversario è in possesso della palla è quasi impossibile fermarlo, questo non perché sia particolarmente bravo o veloce, bensì perché quando cercherete di placcare il solitario fellone, dovreste aspettare mezzo secondo buono prima che si butti, il che renderà il tentativo del tutto inutile (vi assicuro che mezzo secondo in un gioco veloce come questo è un'eternità). In compenso lo stesso accadrà quando sarete voi in possesso della palla, infatti per il novan-

ta per cento delle volte la vostra azione terminerà con una meta.

Le squadre contro cui giocare sono abbastanza numerose, ma sembra che siano tutte competitive allo stesso modo. Ad alzare leggermente la longevità c'è la possibilità di giocare contro un avversario umano, ma anche qui la partita si ridurrà ad una insulsa alternanza di mete.

Peccato, un gioco di questo sport meritava senz'altro di essere programmato meglio, comunque l'idea non è affatto male, e anche la visuale dall'alto non è mal concepita. Chissà, forse potremo sperare in un seguito realizzato meglio.

Raffaele Sogni



VALUTAZIONE GLOBALE



ELECTRONIC ARTS/INTERPLAY

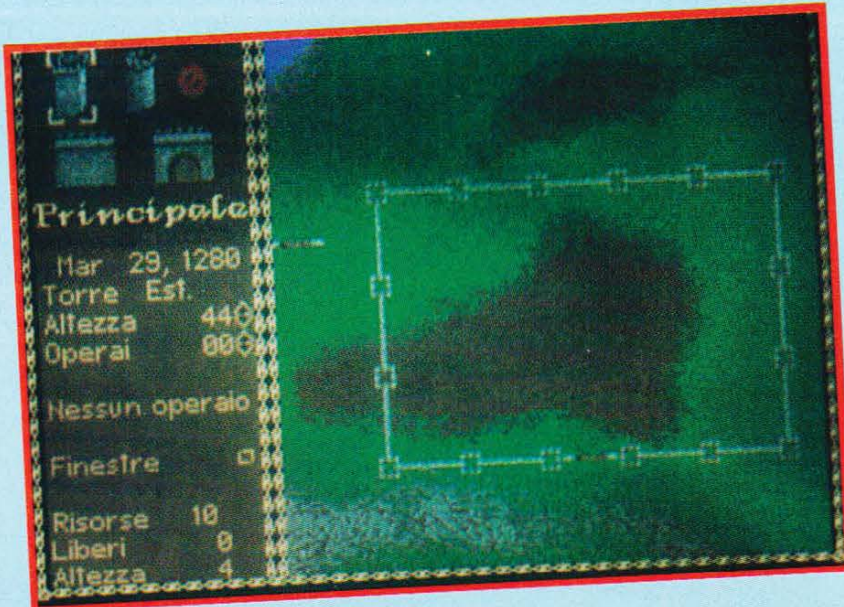
Vi piace costruire? Volete farlo senza sporcarvi le mani? Non è molto facile - direte voi - specialmente se si tratta di castelli. E invece adesso c'è Castles!

Allora, che dire di quest'ennesima conversione su Amiga da PC? Boh. Devo premettere che non ho visto l'altra versione, per cui non sapevo esattamente cosa aspettarmi. Castles mi sembra un gioco che vuole riunire sotto un unico titolo strategia, simulazione e gioco di guerra. Ci riesce (più o meno), ma con quali risultati? Ma cominciamo dall'inizio: voi siete Pinco Pallino, divenuto Re di chissà-dove per qualche misterioso motivo (come mi sento creativo stasera). Il problema è che la zona da voi ereditata non è precisamente pacifica, senza problemi e senza nemici, anzi. Quale sarà allora la cosa più logica da fare? Andarsene e tornare a casina, dove c'è un pasto caldo al posto del panino REDazionALE, un letto

caldo e nessun Macintosh a sbattervi in faccia la brevità di tutto quello che avete scritto fino ad ora. L'altra cosa più logica (nel caso siate in qualche modo - dignità, onore, senso del dovere, parole il cui significato si è ormai perso qui in redazione - costretti a rimanere) da fare è costruire una serie (da uno a otto. Anzi, per la precisione o uno o otto) di castelli. E qui entrano in gioco tutta una serie di fattori: la dimensione (altezza e spessore)

delle mura e la disposizione delle stesse (assieme a quella del portone/cancello del castello e a quella delle varie torri) sono quelli che vi occuperanno per primi (o che perlomeno dovrebbero farlo). Tramite un menu (abbastanza scarno ed essenziale, ma funzionale) avrete la possibilità di "settare" tutte le vostre scelte e di posizionare le mura nella maniera che più vi aggrada. La prossima

mossa consiste nell'assumere qualcuno che il lavoro lo faccia per voi (altrimenti torniamo al discorso del cappello introduttivo), per cui divrete iniziare a pensare a carpentieri,



fabbri, muratori, falegnami, sterratori (presumo che siano quelli che liberano il terreno da rottami, rifiuti, macerie, ecc), caristi, elettricisti, idraulici (come dici Marco? Niente elettricisti o idraulici? Ma e la TV? E il bagno?) cavalieri e chi più ne ha più ne metta. Dovrete quindi decidere quanto pagare questa gente e in che quantità abbisognate di ogni professionista. Più alta sarà la paga (basta che sia giusta, che per quei tempi era già molto...), più facile vi sarà procurarvi gli operai che vi servono. Per pagare la gente, però, ci vogliono i soldi e voi non ne avete in

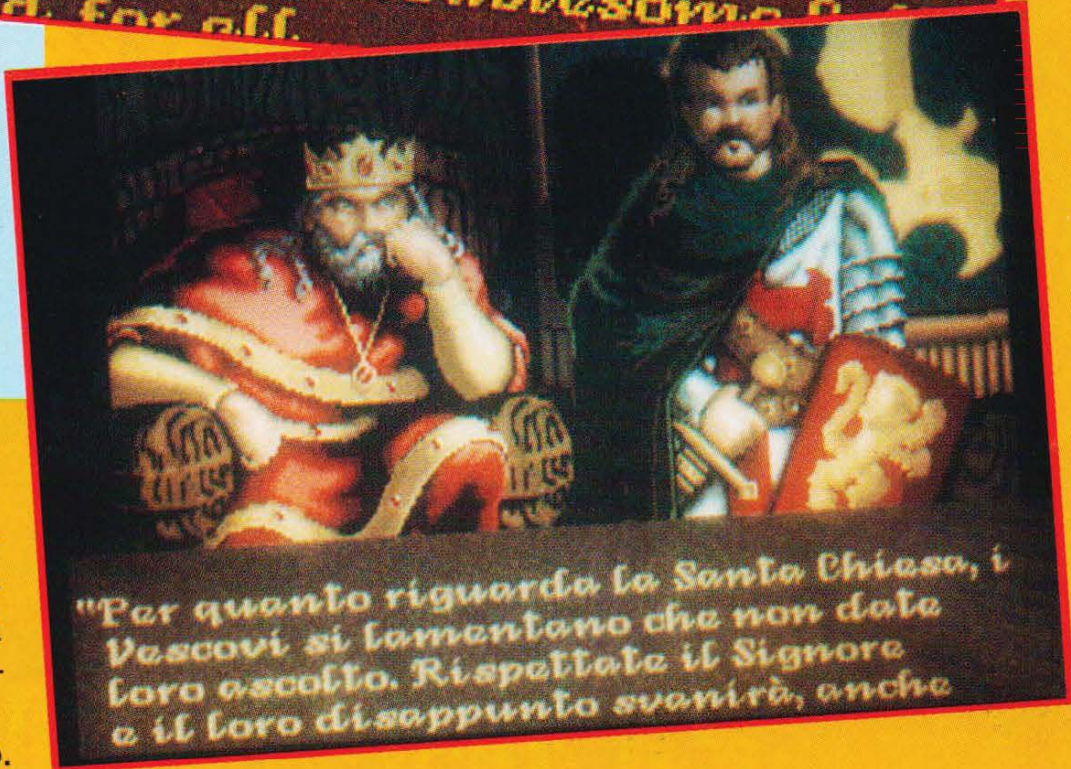
CASTLES



...toward the end of the thirteenth century, the King of Albion decide to subjugate the troublesome...

quantità illimitata. Il vostro conto in banca, per intenderci, non è quello di un Re (almeno non ancora). Da buon Re dovreste quindi procurarvi i soldi nell'unica maniera che conoscete: con il lavoro (degli altri). Avrete quindi anche il compito di imporre le tasse in maniera più o meno gravosa, a seconda del vostro fabbisogno di liquido. Inoltre chi non mangia deperisce e non lavora, quindi vi sarà necessario anche acquistare cibo per le riserve del vostro castello. Ultima, ma non per questo meno importante, cosa da non trascurare è lo sviluppo militare; ai vostri vicini, ai signorotti che spadroneggiavano nelle terre che avete ereditato e a qualche gruppo di contadini facinorosi non farà molto piacere avere di nuovo un signore, uno di quelli veri e seri. Per cui cercheranno di attaccarvi e di distruggere il castello in faccenda, mettendovi nelle condizioni di dover ricominciare daccapo (o quasi). Indi per cui dovreste preoccuparvi di impiegare e addestrare arcieri e fanti, in modo da poterli schierare in caso di battaglia. Tutto ciò condito con qualche consiglio di un vostro fedele cavaliere, qual-

che incidente di percorso con un cacciatore di frodo irriverente e piccoli affari di famiglia e non. Inoltre ci sono le solite opzioni di salvataggio della partita in corso per poter ricominciare dopo cena, velocità di gioco, e via discorrendo. Il titolo è discreto. E', a mio avviso, un compromesso tra giocabilità e realismo vero e proprio. Tutte le opzioni/operazioni descritte finora sono infatti presenti, ma a un grado di complessità veramente basso, per cui potrete interagire con la situazione solamente a grandi linee (non che vi sia richiesto di più). Passando a grafica e



sonoro: la prima è piuttosto scarna, nel senso che per tutto il gioco vedrete solamente il castello che state costruendo (con qualche eccezione, naturalmente) che, seppur con qualche variazione tra visuale dall'alto e visuale as-

sionometrica, non risulta quindi particolarmente esaltante. E' carino vedere gli omini che sgambettano attorno al maniero in costruzione, ma dopo un po' perderà il suo appeal. Il suono è sufficiente, con una musica in tema con il gioco ma troppo ripetitiva e scarni effetti sonori. Del tutto si ha un'impressione abbastanza piatta, quindi, con il feeling di fare qualcosa che non potete perfezionare in seguito ad eventi imprevisti (ad esempio quando venite attaccati potete solamente disporre i vostri soldati sulla mappa, e non avrete poi più alcuna influenza sulle loro azioni). Un gioco per impegnarvi qualche ora evitandovi di fondere il cervello e che, se preso nella giusta luce, può invece darvi una mano a rilassarvi senza troppi problemi.

Alex



VALUTAZIONE GLOBALE



17 GIUGNO - 17 SETTEMBRE

CADARIO



È COMINCIATO IL CONTO ALLA ROVESCIA!

A STEVEN SPIELBERG FILM



JURASSIC PARK™



UNIVERSAL PICTURES PRESENTS
AN AMBLIN ENTERTAINMENT PRODUCTION
SAM NEILL LAURA DERN JEFF GOLDBLUM AND RICHARD ATTENBOROUGH
"JURASSIC PARK" SAMUEL JACKSON BOB PECK MARTIN FERRERO
MUSIC BY JOHN WILLIAMS FILM EDITED BY MICHAEL KAHN, A.C.E. PRODUCTION DESIGNER RICK CARTER
DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY DEAN CUNDEY, A.S.C. BASED ON THE NOVEL BY MICHAEL CRICHTON
SCREENPLAY BY DAVID KOEPP ADAPTATION BY MICHAEL CRICHTON AND MALIA SCOTCH MARMO
PRODUCED BY KATHLEEN KENNEDY AND GERALD R. MOLEN
DIRECTED BY STEVEN SPIELBERG A UNIVERSAL PICTURE



(...) INGIGANTENDOSI, L'OMBRA SI DISSOCIA DAI VAPORI DELLA NEBBIA APPARENDI, QUASI DI COLPO, DEFINITA. ORA CEDE IL SUO POSTO AD UN CORPO CICLOPICO, RUGOSO, POGGIATO SU DUE ENORMI ZAMPE POSTERIORI. GLI OCCHI, FREDDI E FISSI, D'UNA FISSITÀ DA FAR RAGGELARE IL SANGUE, SCRUTANO ALL'INTORNO(...)

(...CONTINUA)